
OO PÁGINAS DE TRUCOS Y TÁCTICAS
A ÚNICA REVISTA OFICIAL DE TRUCOS DE PLAYSTATION MAGAZINE
PlayStation
Edición Oficial
Española
PlayStation™
Trucos Magazine
Número 3
475 Ptas.
La guía
de carrera
definitiva
Gran Turismo
¡LOS 145 COCHES!
¡Nuevos
Trucos!
Need For Speed 3
Coches extra, pistas extra
Guía completa de carrera
Alundra
Deathtrap
Dungeon
Soluciones
Paso a paso
MUGEN
HONDA
GRAN TURISMO
GRAN TURISMO
Tácticas Platinum
ISS Pro
La estrategia
que necesitas
para GANAR
AL ROJO VIVO: respuestas a las dudas más frecuentes
Resident Evil 2
¡Descubre los personajes secretos! · ¡Termínalo en menos de 2 horas!
MC
00003
8 414090 102773



Número 3 Sumario

PlayStation Trucos Magazine 3 31 agosto1998

Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: Amadeu Brugués
Director técnico: Arnau Marín
Coordinación: Empar Revert, Magda Rosselló

Maquetación Electrónica:
Luís Guillén

Colaboradores:
Javier Moncayo, Carles Sierra, Zoraida de Torres

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Publicidad de consumo
Alba Fernández
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44 Fax: (93) 280 39 74

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel (93) 323 20 76

Redacción *PlayStation Trucos Magazine*:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones, S.A.
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
PRINTER ICSA Tel: (93) 631 02 04
Depósito Legal: B-48213 - 1997
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23, 08034 - Barcelona
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74



46 Gran Turismo



15 Resident Evil 2

34 Deathtrap Dungeon







76 Alundra

6 Need For Speed III







86 ISS Pro





Especial



Guía



Guía

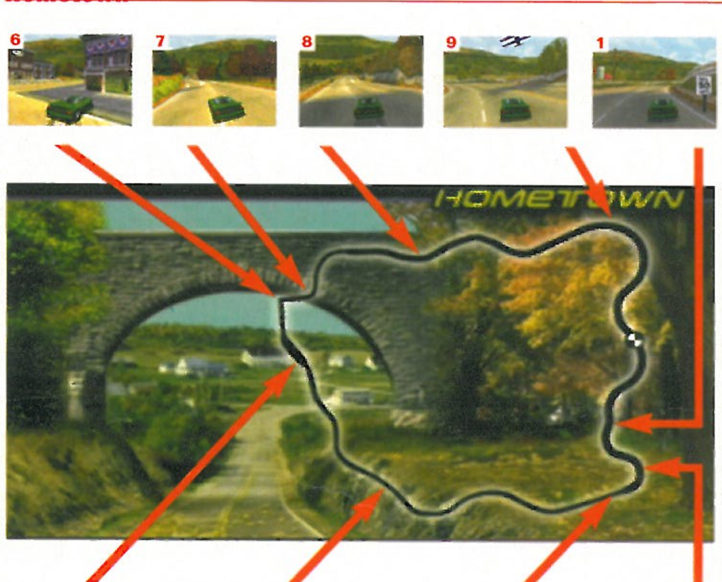


Dile adiós a los juegos de coches.
Llega Gran Turismo.
GRAN TURISMO
PlayStation
Un juego tan real que no parece un juego.
Más de 290 modelos de coches de las marcas más famosas del mundo, repeticiones super realistas, pantalla partida para el modo dos jugadores, infinidad de opciones...
Y además, compatible con Dual Shock, el nuevo mando analógico, con dos motores vibrantes.
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
Todo el PODER en tus MANOS
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SCEE is a trademark of Sony Corporation. © 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All Rights Reserved.

Need for Speed 3

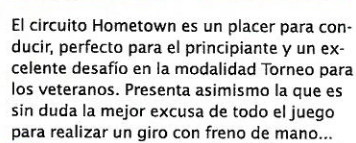
¿Necesitas ir más rápido? **¿Harto de que te pille la poli?** ¿Quieres que tus colegas se la peguen? Entonces no hace falta que sigas buscando, **en nuestra guía completa** hemos pensado en todo...

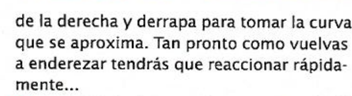
Hometown











El circuito Hometown es un placer para conducir, perfecto para el principiante y un excelente desafío en la modalidad Torneo para los veteranos. Presenta asimismo la que es sin duda la mejor excusa de todo el juego para realizar un giro con freno de mano...

1 Puedes tomar a toda velocidad la recta de salida y las primeras curvas de la pista Hometown. Sigue la pista de la carrera y no tendrás necesidad de darle a los frenos hasta que...

2 Aplica suavemente el freno de mano en esta curva cerrada de la derecha, pero no te endereces. En lugar de eso alinea el coche de forma que te dirijas hacia la parte izquierda de la pista junto al edificio que se aproxima.

3 Acércate al salto que hay a la izquierda de la construcción de madera. No ahorrarás mucho tiempo pero es una buena técnica para la modalidad Persecución, ya que la policía tiende a esperar dentro del edificio.

4 Procura acelerar a lo largo de esta serie de curvas suaves. Si ves que te vas hacia el borde no frenes, basta con que dejes de acelerar durante un instante.

5 Cuando alcances la ciudad y el punto donde la carretera se bifurca toma el carril de la derecha y derrapa para tomar la curva que se aproxima. Tan pronto como vuelvas a enderezar tendrás que reaccionar rápidamente...

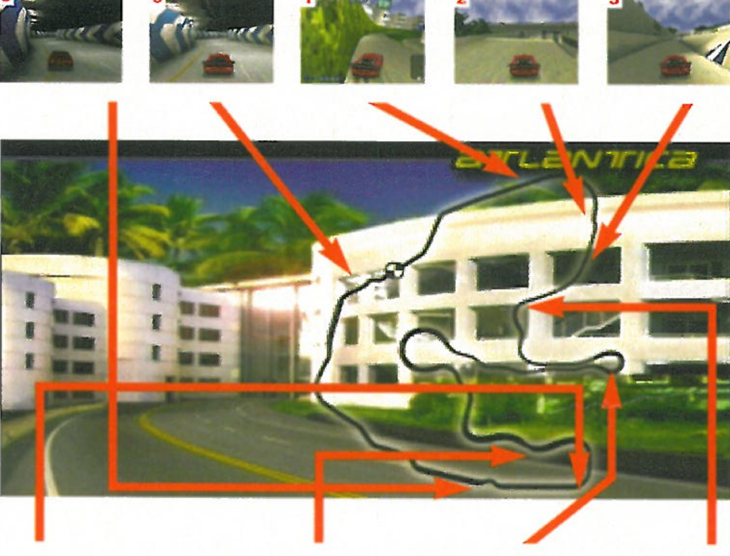
6 ...para poder tomar esta curva cerrada de 90º con el freno de mano. Cuanto antes empieces a ladearte mejor, pero ten cuidado al pasar con rozar el edificio que hace esquina.

7 Pisa a fondo el acelerador. Si estás jugando la modalidad Persecución, ésta es una magnífica oportunidad para acelerar sin tener que preocuparte por los polis. Para entonces, una vez pasada la última curva, ya habrás dejado atrás a los perseguidores

8 La pendiente de la carretera no es que sea demasiado pronunciada, pero hace que los coches que van muy rápido se estrellen contra el terraplén de la derecha. Procura pasar esta sección de modo que tu coche siempre enfile hacia adelante.

9 Las dos últimas curvas son una muy cerrada, a la derecha, y otra corta, a la izquierda. Según el coche que estés conduciendo es posible que quieras derrapar durante esta última, aunque los conductores del Jaguar sólo tendrán que soltar el acelerador durante un segundo.

Atlantica











Atlantica es un circuito urbano que presenta diversas rutas y un atajo significativo (aunque no del todo útil). Se necesita mucha práctica para dominar este recorrido.

1 Al recorrer esta curva lo más seguro es que te desvíes del carril principal y te metas por error en otra carretera. No intentes dar marcha atrás, basta con que te dirijas a la abertura más pequeña de la pared que se aproxima.

2 Cuando hayas atravesado la abertura, si giras a la derecha tendrás que realizar un salto mortal y si giras a la izquierda te encontrarás con un barranco al lado de la carretera elevada. Somos grandes fans de la primera opción, pero es imperativo que aterrices bien...

3 Estos barrancos son muy oportunos para la modalidad Persecución, ya que los coches de la policía no te seguirán por aquí. De todas formas, ni se te ocurra subir el terraplén y volver a la carretera. Perderías demasiada velocidad.

4 Cuando hayas pasado el barranco gira con el freno de mano para tomar esta brusca curva a la izquierda. Es una maniobra tramposa, pero muy fácil si empiezas a orientar el coche tan pronto como alcances la carretera.

5 Este giro de 180º es más duro de lo que parece a simple vista. Basta con que empieces a derrapar en cuanto puedas, luego suelta el acelerador para evitar dar con la pared.

6 Este atajo pasa por dos curvas bastante rápidas y obliga a realizar al menos dos giros con freno de mano a la entrada y a la salida, por lo que no es necesariamente más rápido que la ruta principal. Aun así, merece la pena intentarlo, sobre todo en la modalidad Persecución.

7 Si has tomado la curva anterior a toda velocidad, irás a parar automáticamente a esta carretera a orillas del mar. Permanece en ella hasta que vuelva a enlazar con la carretera principal y, entonces, trata de tomar el carril más indicado para hacer frente a la curva que se aproxima.

8 Quizá pienses que esta curva la tienes que tomar usando el freno de mano (o al menos frenando), pero no hace falta. Basta con que la tomes desde el carril izquierdo y es posible pasarla incluso sin necesidad de aminorar la velocidad.

9 Este túnel puede parecer peligroso pero lo podrás recorrer sin tener que frenar. Desde el carril derecho de la carretera desplázate ligeramente a la derecha y luego a la izquierda. Habrás pasado por meta antes de darte cuenta...



Aquatica

Aunque comparte unas cuantas carreteras con Atlantica, Aquatica es un circuito mucho más arduo. Contiene dos partes, una relativamente recta y otra sinuosa, por lo que es perfecto para una competición cara a cara entre dos jugadores.

1 No uses el freno cuando tomes esta curva. Es demasiado larga y estrecha para poder maniobrar con éxito. En lugar de eso, suelta el acelerador tan pronto como empieces a ladearte hacia la derecha.

2 Es posible maniobrar cuando tomes esta curva, pero te será muy duro alcanzar la posición correcta para afrontar la siguiente. Dale al acelerador justo antes de tomar la siguiente curva con el freno de mano puesto.

3 Aquí la carretera se bifurca en dos túneles. Pasa de las barreras y sigue la carretera de la derecha. Un ligero toque a los frenos bastará para superar sus dos curvas suaves.

4 Otra (esta vez bastante arbitraria) selección de túneles. Hemos encontrado la entrada de la izquierda ligeramente más fácil que la otra. Procura no pegarte mucho a la salida para evitar estrellarte contra la pared.

5 Procura no frenar cuando pases por este túnel bajo el agua. Para superar la pendiente de la pista y la curva de la derecha basta con que sueltes el acelerador durante un breve instante.

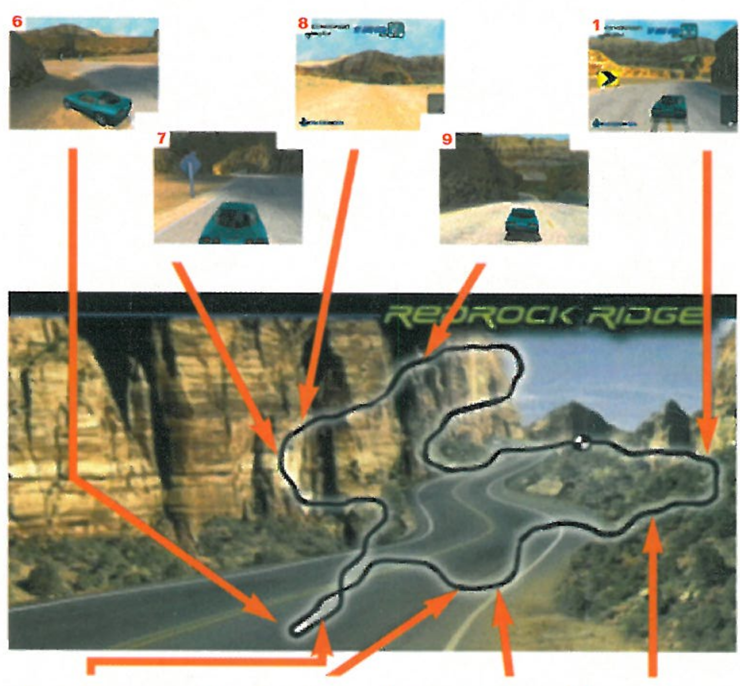
6 Ésta es la curva perfecta para practicar giros con el freno de mano puesto. Si te acercas desde el interior del carril izquierdo, pon el freno de mano y empieza a girar cuanto antes, dándote así tiempo suficiente para acelerar en la recta que viene después.

7 Otro giro con freno de mano, y más difícil. Mantén puesto el freno de mano hasta que alcances la recta siguiente. A algunos les parecerá que es más fácil aminorar la marcha con antelación antes de tomar la curva. Recomendamos a los principiantes esto último.

8 Este giro de 180º está suavizado por la amplitud de la calzada. No hace falta que uses los frenos ya que no habrás alcanzado demasiada velocidad después de pasar la curva anterior. Si ves que te vas hacia la barrera de la derecha suelta el acelerador y ya está.

9 Este es el punto donde el circuito Aquatica enlaza con el de Atlantica. Como antes, es mejor tomar la ruta de la playa, más que nada porque hay menos posibilidades de que te la pegues.

Redrock Ridge











Redrock Ridge es un circuito fácil de conducir para los coches más lentos pero mucho más duro cuando se realiza con coches como El Nino. Para éstos, los numerosos baches y pendientes de la calzada se convierten en riesgos potenciales.

1 Según el coche que conduzcas tendrás que tomar esta curva frenando o con el freno de mano puesto (en el caso de los vehículos menos maniobrables). Sigue este mismo procedimiento en la curva que viene a continuación.

2 Los pilares de roca de esta sección pueden acabar con tu carrera, así que es mejor no zigzaguear por entre ellos. Te recomendamos que te mantengas en la carretera de la izquierda, reparando en evitar los coches que vengan en tu dirección.

3 Esto no es tanto un aviso sobre la velocidad a alcanzar como una guía para conducir con estilo. Dirígete al saliente de la derecha y síguelo para tomar una curva suave...

4 ...antes de saltar sobre el saliente del otro lado. No te ahorras tiempo –de hecho, todo lo contrario– pero te servirá para confundir a la policía en la modalidad Persecución o para tender una trampa a un colega en un cara a cara.

5 Éste de aquí tiene tela. Puedes evitar la curva que se aproxima realizando un giro con freno de mano y colándote por la abertura que hay en la pared de roca. Es un brusco giro de 180º pero, si se realiza con éxito, es una maniobra muy satisfactoria.

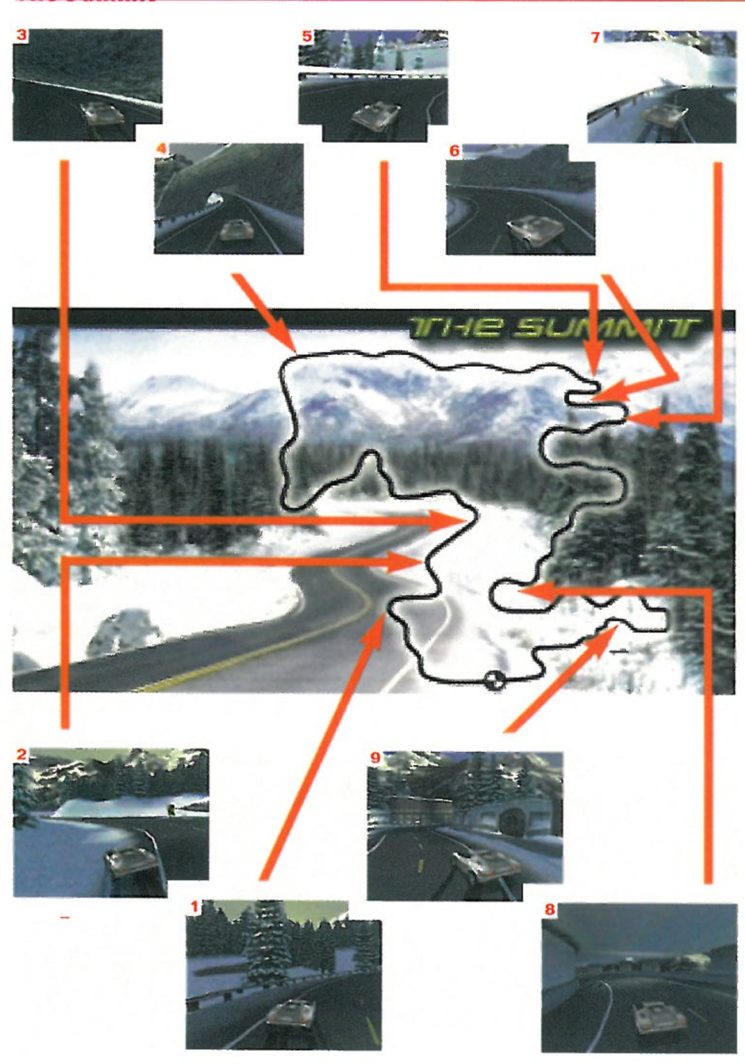
6 Alternativamente, si prefieres seguir con la ruta designada, es mejor desplazarte con antelación para poder tomar esta curva. Si no lo haces te la pegarás contra la pared que hay más adelante. Y no queremos que eso te ocurra.

7 Es ésta una sección rápida con unas cuantas curvas suaves. Con ciertos coches no hace falta aminorar la marcha pero puede que los conductores del Nazca tengan que soltar el acelerador durante determinados giros.

8 Puede que parezca redundante para la mayoría de los conductores, pero mejor tener cuidado con el arco que viene a continuación. Como la pendiente de la calzada hace oscurecer su dirección, es muy fácil dársela de cabeza contra este montón de roca.

9 La clave de esta última sección del circuito es frenar si vas demasiado deprisa para tomar esta larga pendiente hacia abajo. Si no, te elevarás por los aires y no podrás pasar la siguiente curva.

The Summit



Es sin duda el circuito más duro del juego y casi imposible de realizar a menos que hayas llegado a dominar el arte del derrapaje. The Summit es el circuito definitivo de la modalidad Torneo.

1 Esta curva es engañosamente cerrada y debes tomarla cuanto antes con el freno de mano puesto. Prepárate a estrellarte contra el terraplén izquierdo durante los primeros intentos, aunque ya sabes, todo es cuestión de práctica.

2 Haz un giro con freno de mano en cuanto puedas para tomar esta curva y así podrás encarar mejor la recta que viene a continuación. En la modalidad Persecución perderás de vista a los coches de policía que te vayan pisando los talones si tomas esta curva correctamente.

3 Cómo tomar esta curva es una cuestión meramente personal. Frenar y derrapar es suficiente, pero otros pueden preferir poner el freno de mano. Intenta las dos maneras para ver cuál es la mejor para ti.

4 Este giro dentro del túnel es moderadamente brusco, pero no hay suficiente espacio para derrapar. Suelta el acelerador para aminorar, volviendo a acelerar otra vez cuando llegues al final del túnel.

5 Esta curva es un hueso. Tras ir a toda velocidad a lo largo de la recta, esta curva pillará a muchos por sorpresa. Suavízala aminorando la marcha con un poco de antelación para luego aplicar el freno de mano y deslizarte.

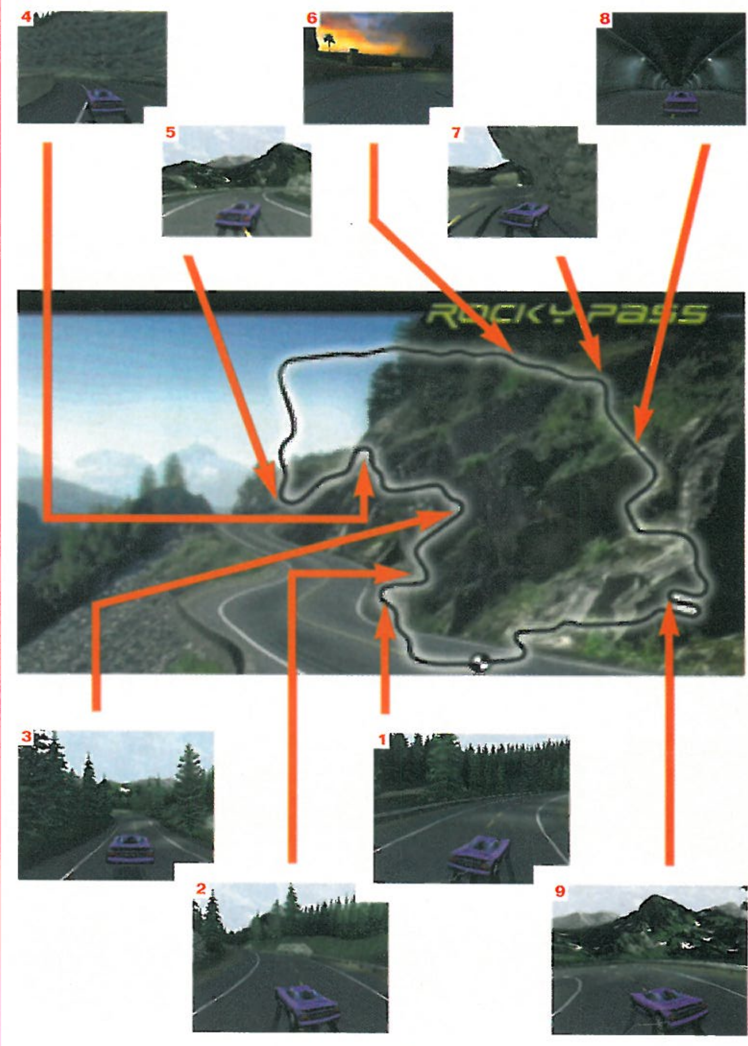
6 Otro giro con freno de mano, pero mucho más fácil de encarar ya que la velocidad a la que irás circulando es menor. Deslízate a lo largo de todo el giro de 180° y toma la curva desde el carril interior.

7 Otro giro con freno de mano en este difícil recorrido Summit. La curva es en realidad más larga de lo que parece, así que aminora y empieza a girar, usando el freno de mano justo en el centro.

8 Como en la mayoría de las curvas de los túneles que hay en *NFS3*, es muy difícil deslizarte por ésta. Basta con que sueltes el acelerador cuando sea necesario. Procura mantenerte en el carril exterior en todo momento.

9 Se necesita realizar al menos cuatro giros con freno de mano para poder atravesar esta población a gran velocidad. Si los realizas en rápida sucesión, saldrás del pueblo más rápidamente que si frenaras o intentaras evitar las curvas.

Rocky Pass



Se trata de un circuito sinuoso con carriles un poco estrechos y una sola recta donde podrás lanzar tu coche a toda velocidad. Sin embargo, debido a la falta de espacio, la longitud de sus curvas puede pillar desprevenidos a los más imprudentes.

1 Aunque puedes superar esta curva con sólo frenar una vez, un giro con freno de mano hará que tu coche adquiera la mejor posición para acelerar y tomar la pequeña recta que viene después. Aquí es donde puedes ganar unos segundos vitales.

2 Como en la curva anterior, un giro con freno de mano es la mejor forma de superar ésta sin problemas. Procura tomarla por el carril interior ya que así harás que cualquier coche que te siga se la pegue contra la pared de roca que hay a tu derecha.

3 Es mucho más fácil tomar esta curva si aminoras y te preparas para el salto que hay en la recta que la precede. Justo después de aterrizar, frena y deslízate por el margen para tomar la curva.

4 Esta curva obliga a realizar un giro brusco a gran velocidad, por lo que es mejor que aminores la marcha con antelación. Cuando la hayas pasado toma el carril exterior y lánzate por la recta de la colina.

5 Otra curva que es casi demasiado larga como para poder tomarla con un giro con freno de mano. Como antes, reduce un poco la velocidad al acercarte e intenta colocar tu coche en el carril exterior.

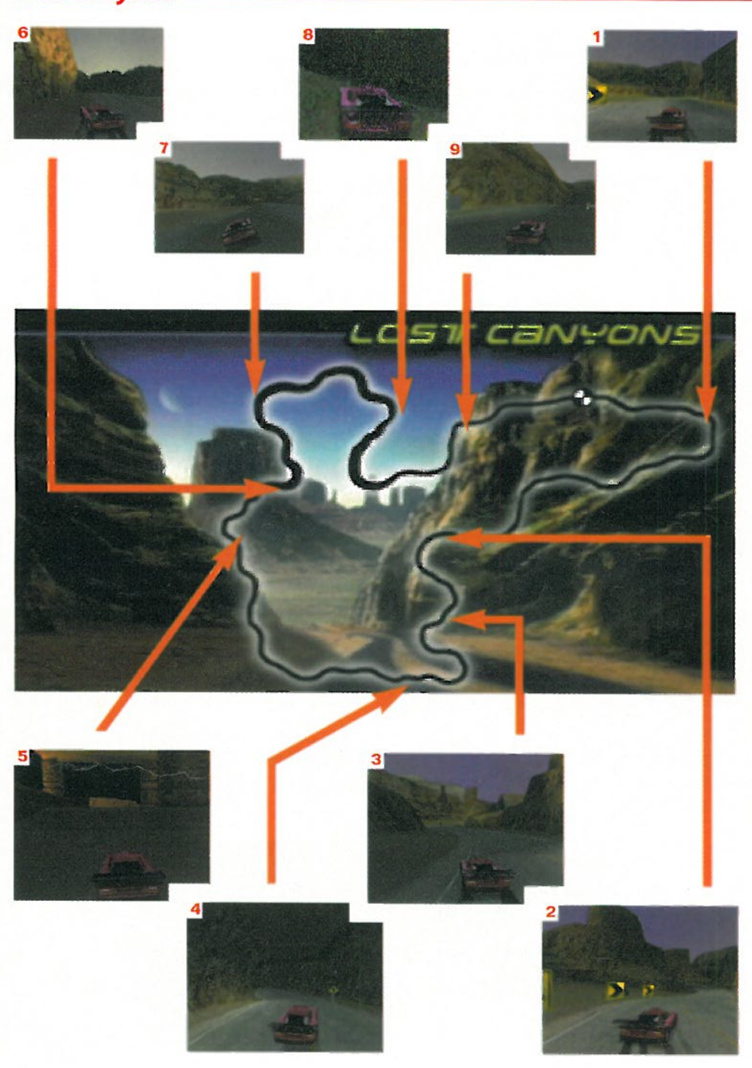
6 Esto no es un atajo, sino una rampa casi hecha a propósito. Perderás un poco de tiempo si la saltas, pero es un desvío esencial en la modalidad Persecución. Inténtalo y aterrizarás sobre un coche de policía...

7 Una curva peligrosa que tendrás que tomar desde el carril interior. Los principiantes se alegrarán de ver que hay un lateral muy ancho, pero procura no salirte de la carretera ya que cualquier error te hará perder velocidad.

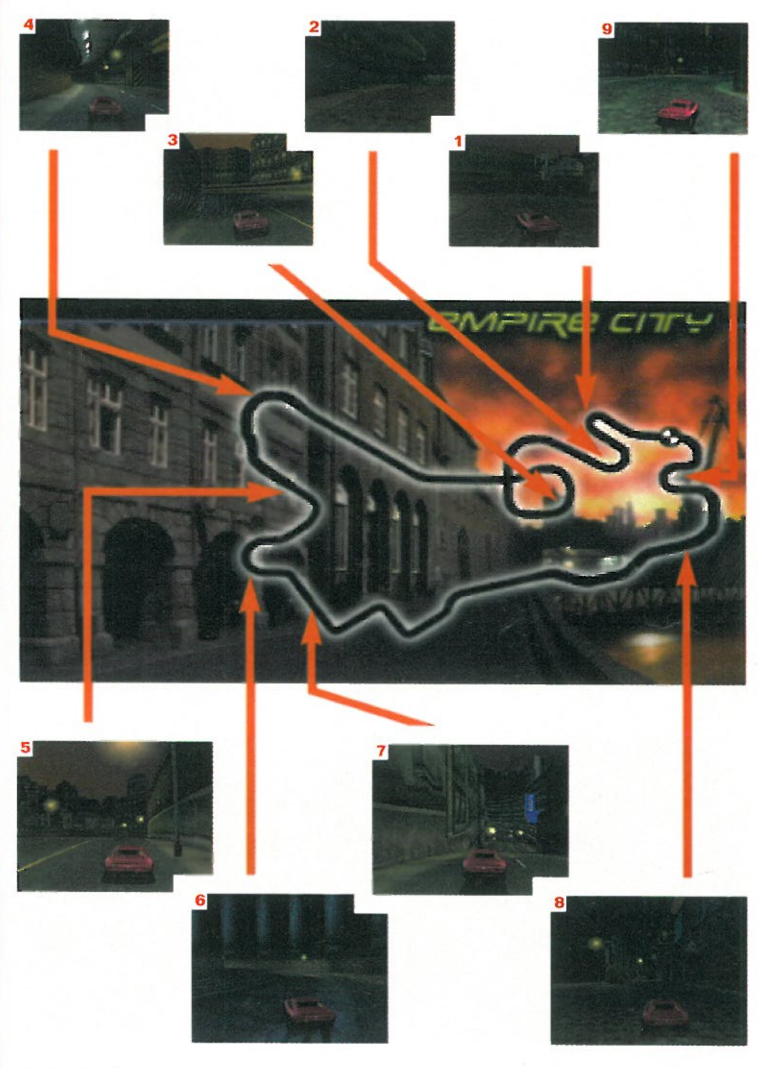
8 La calzada se inclina bruscamente hacia abajo en este punto, e incluso el Corvette más lento no podrá evitar despegarse del suelo, lo que puede suponer un problema. Asegúrate de que el coche apunte directamente hacia adelante o corres el riesgo de estrellarte cuando aterrices.

9 Esta curva tiene muy mala idea. Con un giro brusco de 180° y un árbol situado justo en el espacio donde la mayoría de jugadores aprovecharía para deslizarse, tendrás que aminorar la marcha inmediatamente y derrapar por la sección final de 90°.

Lost Canyons



Empire City



Lost Canyons es una pista compleja que empieza y acaba en el circuito Redrock Ridge y que requiere un dominio absoluto del freno de mano. La sección donde la calzada se ensancha es todo un placer de la conducción.

1 La carrera Lost Canyon empieza en el punto de salida del circuito Redrock Ridge. Deberías reconocer las dos primeras curvas. Tómalas justo como lo harías en Redrock Ridge, prestando especial atención a la primera.

2 Esta curva no es precisamente muy cerrada, pero es larga. Procura iniciar un derrapaje con el botón de freno de mano y manténlo pulsado hasta que acabes de girar.

3 Aunque la primera parte de este giro es fácil y no hace falta frenar, tendrás que usar el freno de mano para la segunda parte. Si no, acabarás saliéndote de la carretera e irás a parar a las rocas que hay detrás.

4 Puedes tomar esta recta a gran velocidad, pero aconsejamos que te aprendas dónde están situados sus numerosos baches y pendientes. La razón es que provocan que los coches más rápidos se salgan de la calzada, haciendo peligrosas unas curvas que de otro modo serían fáciles de pasar.

5 Mejor que seguir por la calzada, dirígete hacia adelante en este punto y sube las escaleras. Es un atajo fácil y te dará la oportunidad de tomar ventaja a los coches de policía que te persigan.

6 Aunque la calzada se ensancha aquí, no sería mala idea realizar un giro con freno de mano al tomar esta curva. De esta forma podrás retomar velocidad rápidamente y adoptar una mejor posición de carrera.

7 A esta altura del circuito, la carretera se separa en dos secciones, una alta y otra baja. Es posible pasar de una a otra pero sacrificarás demasiada velocidad si lo haces. Escoge una carretera y manténte siempre en ella.

8 En la modalidad Persecución hay un pequeño saliente en este punto que te ayudará a evadirte de la policía durante un corto (pero muy agradable) periodo de tiempo. Basta con que tomes la rampa que hay a tu izquierda. Si te apetece, puedes realizar un salto mortal.

9 Éste es el punto donde vuelves a enlazar con el circuito Redrock Ridge. Esta curva es perfecta para los giros con freno de mano. Aplícalo justo un momento antes de la curva y podrás pasarla con una pérdida mínima de velocidad.

Un circuito único, Empire City es una pista rápida apta tanto para la modalidad Torneo como para la Persecución. Con el tráfico dispuesto al máximo puede llegar a ser muy difícil competir en este recorrido.

1 A los adeptos al giro con freno de mano les encantará esta curva. Basta con que lo apliques al tiempo que te desplazas hacia el interior de la curva, y te deslices durante todo el giro de 180°. Sencillo.

2 Aunque no estamos ante la curva más cerrada, los conductores de coches más rápidos notarán que sus vehículos derrapan hacia el borde de exterior de esta curva. Dale al freno un poco antes para moderar tu velocidad y podrás pasar la curva sin tener que aminorar otra vez.

3 Una curva larga, para la cual el freno de mano es totalmente inútil. Acelera cuanto puedas cuando la pases y, si el coche se te va hacia la pared, reduce la velocidad con los frenos, como mucho tres veces.

4 El centro de este túnel está bloqueado con columnas, que dividen la carretera en dos carriles diferentes. Recomendamos que tomes la carretera de tu derecha ya que hay menos posibilidades de que te la des contra los postes.

5 Procura soltar el acelerador y empieza a girar a la derecha a medida que alcances la cresta de esta colina. Si no lo haces saltarás y te darás de cabeza contra la pared de la curva y te arrepentirás toda tu vida.

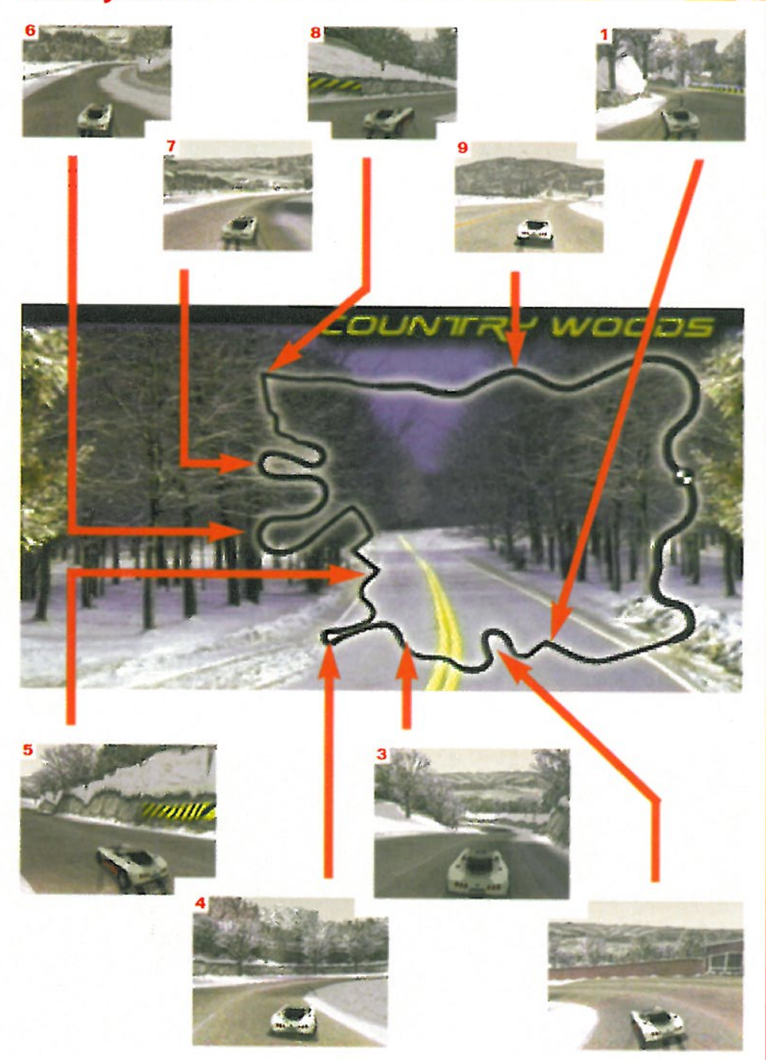
6 Este giro, moderadamente suave pero muy largo, es mejor que lo realices sin frenar hasta que estés hacia la mitad y luego derrapa durante el resto de la curva. Procura no subir los escalones del interior; no harían más que reducir tu velocidad.

7 En este punto se encuentran dos saltos muy grandes que pueden ser peligrosos si hay tráfico alrededor. Si no reduces para tomar el primero hazlo durante el segundo y evitarás así estrellarte contra la pared del fondo.

8 Otra sección de túnel con columnas dividiendo los carriles. Deberías ir a toda velocidad para cuando llegaras a este punto, así que cuidado con esta curva. Si fueras por el carril interior podrías pegártela contra una columna. Mejor toma el carril derecho.

9 Un giro con freno de mano, complicado por un salto justo antes de la curva. Suelta el acelerador tan pronto como aterrices y luego aplica el freno de mano para empezar a deslizarte.

Country Woods



Country Woods, con toda una serie de giros cerrados de 90º y 180º, es el circuito más difícil de jugar en la modalidad Persecución de *NFSIII*. Te pone a prueba de verdad.

1 Aquí es donde dejas la pista Hometown para meterte en el circuito Country Woods. Puedes tomar esta curva a gran velocidad siempre que empieces a girar con el freno de mano con bastante antelación.

2 Puedes tomar esta curva a toda velocidad ya que estás justo en el centro. Ten cuidado si juegas la modalidad Persecución. Los coches de policía intentarán tomar el carril interior para empujarte contra la pared y pegarte un buen trastazo.

3 Hay en este punto un salto muy malintencionado que, a la mínima que pulses los botones derecha o izquierda del pad, hará que gires sin control en el aire. Una vez que conozcas dónde está situado, procura reducir velocidad con antelación.

4 Éste es un giro con freno de mano bastante sencillo, con una sola pega: procura no caer a la carretera por la que venías subiendo. Puede sonar extraño, pero te sorprendería lo fácil que es que te ocurra...

5 Esta curva es difícil en cualquier carrera y es además, en la modalidad Persecución, el sitio preferido por la policía para esconderse. Pégatela y lo más seguro es que te pillen sin tener que darle siquiera al acelerador...

6 Es mejor que tomes esta curva, muy larga, dándole uno o dos toques a los frenos para evitar que el coche se te vaya hacia el lateral de la calzada. Si juegas la modalidad Persecución, toma el carril interior para hacer que los coches de policía se salgan de la calzada.

7 Este giro es muy corto, y por lo tanto perfecto para hacer pinitos con el freno de mano. Empieza a girar, suelta el acelerador durante un segundo y luego vuelve a acelerar para tomar la recta rápida que viene a continuación.

8 Para tomar esta curva cerrada de 90º es aconsejable que sueltes el acelerador mucho antes de realizar el giro con freno de mano. Es también muy peligrosa con tráfico, así que procura mantenerte en el carril interior.

9 Quizá hayas notado que has vuelto a enlazar con la pista Hometown en este punto. Puedes tomar las dos curvas que hay antes de la meta a toda velocidad, aunque es posible que tengas que frenar para que el coche no se te vaya demasiado a los lados.

Trucos

Introduce los siguientes códigos como nombres en la pantalla de opciones de *NFS3*. Para usar más de uno al mismo tiempo, basta con que los escribas uno encima del otro.



SÚPER TRUCO

Introduce el código SPOILT en la pantalla de opciones y accederás a todos los circuitos principales y a cada uno de los coches. ¡Genial!



MNBEAM - Abre la pista extra «Space Race»



GLDFSH - Abre la pista extra «Scorpio 7»



XCAV8 - Abre la pista extra «Caverns»



PLAYTM - Abre la pista extra «The Room»



XCNTRY - Abre la pista extra «Auto Cross»



SELECCIÓN DE PANORÁMICAS EXTRA

Permite a los jugadores escoger panorámicas del juego que de otra manera no estarían disponibles

CIRCUITOS NORMALES

Por supuesto, no hace falta que introduzcas estos códigos si usas el Súper Truco «SPOILT» descrito arriba.

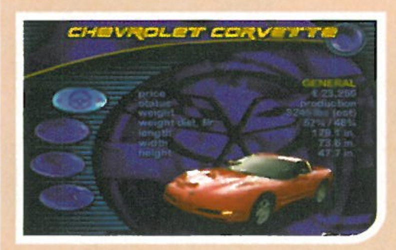
MCITYZ - Abre el circuito «Empire City»*
IJAGX - Permite seleccionar el Jaguar XJR-15*
AMGMRC - Permite seleccionar el Mercedes Benz CLK-GTR*
ROCKET - Permite seleccionar el supercoche El Nino*

Guía de coches

Si no quieres salirte de la carretera todo el rato es esencial que escojas el coche que se adapte mejor a tu estilo de conducir. Después de horas de prueba rigurosa hemos conseguido elaborar la guía definitiva:

Corvette

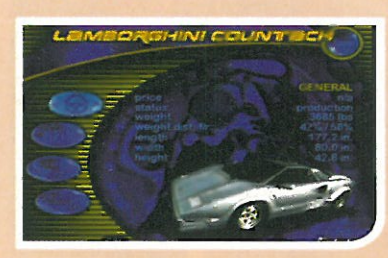
Velocidad máxima: 281 km/h
Maniobrabilidad: Buena
Aceleración: Normal



Es el coche más lento de *NFS3*. El Corvette carece de fueza bruta, pero no se le puede negar su valor en las pistas más sinuosas. Su velocidad y aceleración, menores en comparación, lo hacen perfecto para tomar curvas cerradas. Unos pequeños toques en los frenos le dan suficiente movilidad como para superar las curvas más cerradas. Por lo tanto, el coche ideal para el principiante.

Lamborghini Countach

Velocidad máxima: 289 km/h
Maniobrabilidad: Buena
Aceleración: Buena



No es el coche más rápido del juego pero el Countach es sin duda uno de los más efectivos y placenteros de conducir. Agudo en las curvas y fácil de mantener bajo control, éste es otro de los coches que los profanos en *Need for Speed* deberían probar primero.
Su frenada no es gran cosa, así que es mejor usar el freno de mano en las curvas más bestias.

Nazca C2

Velocidad máxima: aprox. 310 km/h
Maniobrabilidad: Normal
Aceleración: Muy buena



El Nazca C2 luce una aceleración excelente, un frenado rápido y una velocidad máxima razonablemente alta. Sin embargo, tiende más bien a desbocarse cuando es conducido a gran velocidad. Para manejarlo bien, el jugador debe ser un experto realizando giros en las curvas. No es una buena elección para los circuitos más complejos.

El Nino

Velocidad máxima: aprox. 357 km/h
Maniobrabilidad: El mejor
Aceleración: El mejor



El Nino es de lejos el coche más rápido de *NFS3*. Es más, sus resultados prácticos en lo referente a maniobrabilidad, frenos, máxima velocidad y aceleración son los mejores. Como es de esperar, es un placer conducirlo. Asimismo, es perfecto para la modalidad Persecución. En caso de estrellarte, su arranque es tal que para cuando la policía te intente arrestar ya estarás muy lejos.

Diablo SV

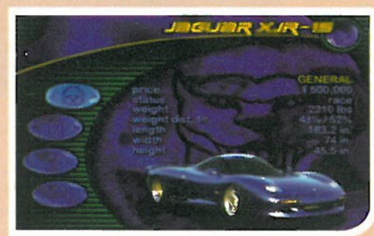
Velocidad máxima: 334 km/h
Maniobrabilidad: Buena
Aceleración: Muy buena



Al igual que el Nazca C2, el Diablo está hecho para correr. Pero no precisamente para correr y tomar curvas al mismo tiempo. Cuando da más de sí es en un circuito como Hometown, donde puede hacer buen uso de su prodigiosa velocidad máxima. El Diablo es un coche sólo apto para los veteranos de *NFS3*. Es una buena elección para un campeonato.

Jaguar XJR

Velocidad máxima: 305 km/h
Maniobrabilidad: Ejemplar
Aceleración: Muy buena



Aunque no es tan rápido como el todopoderoso El Nino, el Jaguar XJR es quizá la mejor elección. Su excelente maniobrabilidad hace que las curvas más bruscas parezcan suaves. La menor velocidad del Jaguar asegura que sea muy difícil perder el control del coche incluso en las pistas más sinuosas. Es, por lo tanto, una buena elección para el conductor intermedio.

Ferrari 355 F1*

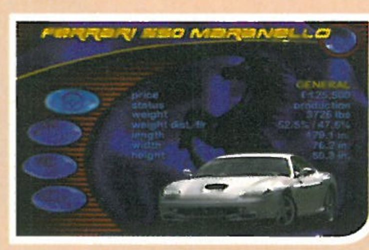
Velocidad máxima: 294 km/h
Maniobrabilidad: Buena
Aceleración: Normal



El 355 F1 es el típico chico bueno para todo pero que no destaca en nada. Sin embargo, sus resultados medianos hace que sea muy útil en los recorridos más duros. Como apenas alcanza velocidades superiores a los 265 km/h, es perfecto para, por ejemplo, The Summit, que requiere un estilo de conducción mucho más moderado. No es rápido pero, aun así, es uno de los mejores coches.

Ferrari 550 Maranello*

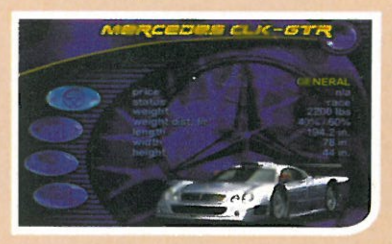
Velocidad máxima: 320 km/h
Maniobrabilidad: Muy buena
Aceleración: Buena



El Maranello es el hermano mayor del 355 F1, un coche que maniobra como si fuera una versión más poderosa de su homólogo Ferrari. Sin embargo, su escasa aceleración hace que sólo alcance muy de vez en cuando la velocidad máxima. Se trata de un buen coche para hacer frente a circuitos como The Summit, donde puede llegar a dar un buen resultado incluso compitiendo con El Nino.

Mercedes CLK-GTR

Velocidad máxima: 321 km/h
Maniobrabilidad: Muy buena
Aceleración: Inmejorable



El Mercedes CLK-GTR es, después del Jaguar y de El Nino, la tercera mejor elección para los conductores de *NFS3*. Puede alcanzar la velocidad máxima de 321 km/h en muy poco tiempo, y su aceleración es excelente. La única pega que tiene es que tiende a salirse de la calzada a la mínima que se topa con un bache o una pendiente.
*No disponible en la modalidad Persecución

Pistas extra

Las siguientes cinco pistas son circuitos extra a los que se accede introduciendo un código de los descritos en la sección de trucos. No es que sean las pistas más innovadoras o arduas que se hayan visto en un juego de carreras, pero no están mal como campo de pruebas para la modalidad Torneo. Aquí tienes unas cuantas indicaciones para cada una de ellas...

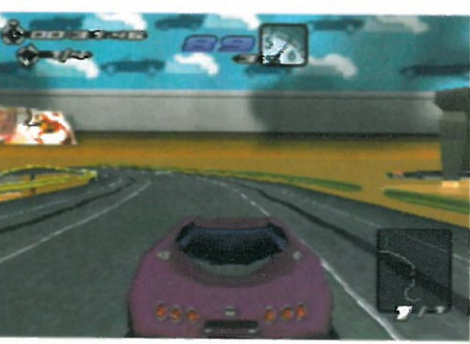
The Room

Sin duda la menos lograda de las cinco pistas extra, The Room presenta una serie de curvas cerradas muy difíciles. Al pasar una de estas curvas el jugador pierde toda posibilidad de tomar la posición de carrera más adecuada para superar la siguiente.
En la recta de salida, evita los cuatro ladrillos de construcción y acelera al paso de la primera curva. Tendrás que soltar el acelerador para tomar la segunda y luego girar la tercera curva a la derecha. Puede que incluso optes por usar el freno de mano. Realiza los siguientes giros a toda velocidad, hasta que hayas pasado un par de saltos. Deslízate para tomar la primera curva y luego acelera para la segunda y la tercera. Los dos saltos siguientes son fuertes y largos. Tendrás que empezar a derrapar al menos dos veces para pasarlas a gran velocidad. Excepto una curva ostensiblemente muy cerrada –que tendrás que abordar con un rápido toque al freno de mano–, puedes tomar a gran velocidad las curvas que quedan.





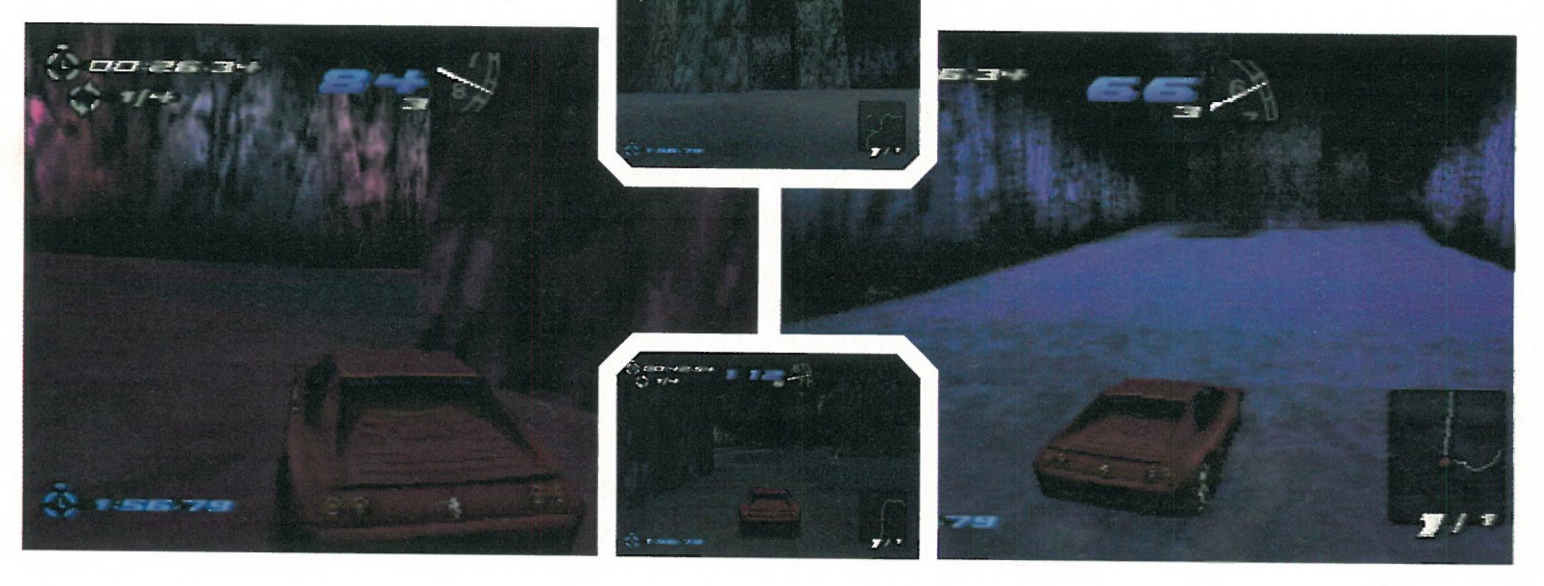




Caverns

El circuito Caverns cuenta con unas cuantas curvas de dificultad media que pueden ser tomadas a una velocidad razonablemente alta. No obstante, su principal obstáculo es una serie de columnas de roca que bloquean partes de la pista. Están agrupadas en diferentes cantidades y una colisión con una de ellas hará que tu coche se detenga de golpe.
En general, lo mejor que puedes hacer cuando te encuentres con estas obstrucciones es dirigirte a uno de los dos lados de la pista. No hay secciones en las que el paso esté completamente bloqueado, así que es bastante fácil alcanzar velocidades altas. Si te colocas en el carril interior para tomar una curva y ves que el coche se te va hacia una de las columnas, basta con dar un toque rápido al botón de los frenos para corregir tu dirección.

De todos modos, la forma más emocionante de correr esta pista es tomar el carril central en las rectas y salvar los obstáculos zigzagueando. Para conseguirlo, lo que tienes que hacer es soltar el acelerador cuando pases una columna para así tener más posibilidades de enderezar el coche y evitar la siguiente columna. Si usaras los frenos, acabarías por deslizarte sin control y perdiendo tu posición.

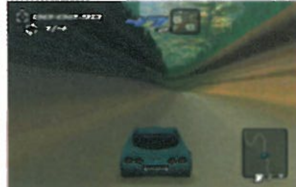


Autocross

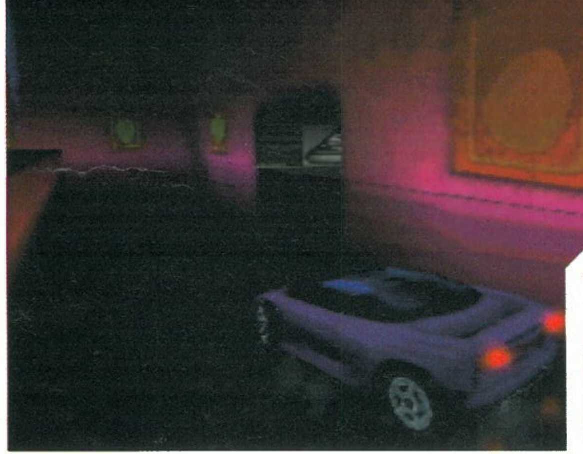
Es un circuito de dificultad moderada y que tiene por peculiaridad una calzada con ambos bordes fuertemente ladeados, lo que permite tomar las curvas con más libertad de movimiento. Sin embargo, circular por estas inclinaciones conlleva una reducción de la velocidad y de la aceleración, por lo que es mejor mantenerse en la calzada todo lo posible.
La primera mitad del recorrido contiene numerosos saltos. Podrás realizar unos cuantos a toda velocidad, pero ten presente que deberás procurar que el coche aterrice en una posición recta. Como aterrices de lado sobre cualquiera de los dos bordes el coche dará una vuelta de campana. Asimismo, hay muchas secciones con desniveles en la calzada. Si conduces uno de los coches más rápidos, notarás que estos desniveles hacen que te eleves y, por supuesto, que aterrices con mucha dificultad. Para evitar esto último, intenta soltar el acelerador antes de salir disparado. Esta acción hace que el salto sea más corto. La segunda mitad del circuito es plana casi en su totalidad y presenta curvas de dificultad media-alta. A menudo es mejor soltar el acelerador que usar los frenos, pero esto depende de tu propio estilo de conducción.





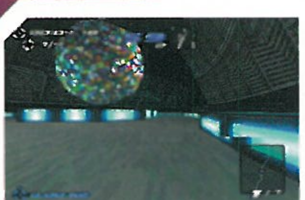


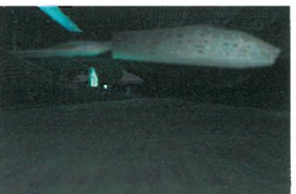




Autocross

Es un circuito de dificultad moderada y que tiene por peculiaridad una calzada con ambos bordes fuertemente ladeados, lo que permite tomar las curvas con más libertad de movimiento. Sin embargo, circular por estas inclinaciones conlleva una reducción de la velocidad y de la aceleración, por lo que es mejor mantenerse en la calzada todo lo posible.
La primera mitad del recorrido contiene numerosos saltos. Podrás realizar unos cuantos a toda velocidad, pero procura que el coche aterrice en una posición recta. Como aterrices de lado sobre cualquiera de los dos bordes el coche dará una vuelta de campana.
Asimismo, hay muchas secciones con desniveles en la calzada. Si conduces uno de los coches más rápidos, notarás que estos desniveles hacen que te eleves y, por supuesto, que aterrices con mucha dificultad. Para evitar esto último, intenta soltar el acelerador antes de salir disparado. Esta acción hace que el salto sea más corto. La segunda mitad del circuito es plana casi en su totalidad y presenta curvas de dificultad media-alta. A menudo es mejor soltar el acelerador que usar los frenos, pero esto depende de tu propio estilo de conducción.













Scorpio 7

A pesar de su carácter de circuito bajo el agua, Scorpio 7 no es la pista más panorámica de *NFS3*.
El inicio del circuito anuncia los obstáculos que te esperan, con una serie de columnas dispuestas en medio de la calzada. Éstas son fáciles de esquivar pero, después de unas cuantas curvas, la cosa se complica. Las columnas están ahora en diferentes posiciones y, para más inri, hay también unas cuantas pendientes que harán que hasta el más lento de los conductores salga por los aires.
¿La clave para superar la prueba? Aminora la marcha en los saltos y nunca empieces a girar a menos que ya estés en tierra firme. No importa cuántas columnas haya o en qué posición se encuentren. Procura retrasar el giro hasta que hayas tocado tierra. Sin embargo, si la colisión es inevitable, intenta girar hacia cualquiera de los lados de la obstrucción que te cierra el paso. Si puedes darte contra el borde en lugar de con el centro de la columna, lo más probable es que el choque haga que te pares y no que salgas rodando, con lo que evitas perder demasiado tiempo.





Comisaría de policía de Raccoon City



Guía Completa

¿Te atreves a entrar en un mundo de horror y supervivencia? ¿Eres capaz de completar las dos misiones de ambos personajes? ¿Y qué tal en menos de dos horas y media cada una? Sigue nuestra detallada guía y podrás responder con un sonoro «¡Sí!» a todas estas preguntas...

Resident Evil 2



Guía de supervivencia

Cómo matar...

Zombis

Matar zombis, la actividad principal de *Resident Evil 2*, puede acometerse de infinidad de maneras. Si los hay a montones, huir puede ser buena idea. Si decides quedarte y luchar, retrocede hasta un rincón de una sala o pasillo. Sin la amenaza de un bocado por la espalda, puedes dedicarte a apuntar de forma automática a medida que aparecen los zombis en pantalla y liquidarlos metódicamente. Las armas más potentes, como la Magnum, pueden volar la cabeza de un zombi de un sólo disparo, mientras que en las distancias cortas la escopeta y la ballesta destrozarán a dos o tres a la vez. Úsalas sólo si vas mal de tiempo y bajo de salud y cuentas con mucha munición. Usadas con eficacia, la pistola común o la casera SIEMPRE cumplen.

Lamedores

Aunque al principio los lamedores parecen muy duros, una vez armado con una escopeta o un lanzagranadas bastan dos tiros bien dirigidos para enviarlos al infierno mutante de donde no debieron salir. Aquí el truco está en disparar directo hacia delante cuando aparecen en pantalla, y apuntar el arma sólo cuando se ponen a correr. Por muy tentador que sea, no intentes achicharrarlos con el lanzallamas, ya que no les causa efecto alguno y quedas al descubierto.



Cuervos

Estos diablos emplumados son aún más crueles que en *Resi 1*. Es buena idea pasarlos corriendo (siempre atacarán pero deberías poder esquivarlos). Si fallan las tácticas pacíficas, siendo Leon siempre tienes la pistola casera (si sigues nuestra guía), que los hace picadillo desde lejos. Tan sólo retrocede hasta que cambie la perspectiva, y entonces mátalos cuando aleteen frente a la cámara virtual. Si eres Claire siempre puedes probar la ballesta, pero correr es lo más prudente.

Arañas

Siempre que sea posible evita a estas criaturas. Si tienes que hacerles frente, no malgastes munición intentando cargártelas en el techo: espera a que bajen de la pared y entonces abre fuego con la pistola mejorada o las granadas. No te pongas justo debajo o te tirarán ácido.

Plantas venenosas

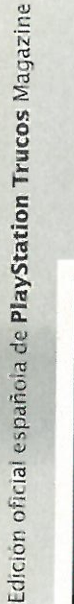
Si tienes el lanzallamas o cartuchos de llamas, son muy fáciles de vencer. En caso contrario deberás ser cauteloso, acercarte lo bastante como para dispararles pero apartándote de sus salivazos ponzoñosos.

Jefe gateante

En diferentes puntos de cada misión, este jefe arroja por la boca, a intervalos regulares, unos bichos que se arrastran. El truco es no dejar de dispararle con la escopeta o las granadas mientras cambias a la pistola y eliminas los bichitos. Ponte lo más lejos posible para tener una buena vista general.

Jefe del ojo

Este jefe aparece en el tren, en ambas misiones. El truco para derrotarle, especialmente la segunda vez, consiste en escurrir el bulto cada vez que va a atacar, pasarlo corriendo y seguir metiéndole plomo. Haz provisión de hierbas antes de encararte con él. Las balas de Magnum y las granadas son lo más efectivo. Que no te pillen nunca recargando de forma automática, hazlo siempre desde el inventario, es mucho más rápido.



Cómo obtener los secretos

El sistema de puntuación

Más que ser una simple carrera contrarreloj, el sistema de puntuación graduada de *Resident 2* tiene en cuenta una serie de factores. Para obtener una nota decente tendrás que completar el juego en menos de tres horas, grabando menos de 12 veces por misión. Para lograr el codiciado rango A deberás hacerlo todo en menos de tres horas sin usar los aerosoles de primeros auxilios o armas especiales: demasiada exigencia, desde luego.

Cambio de ropa

El «truco» más fácil del juego es el que te da acceso a una consigna especial (en el cuarto oscuro/depósito del primer piso) que contiene ropa nueva tanto para Leon como para Claire. Sólo debes llegar a la comisaría sin recoger ningún artículo y te encontrarás un miembro de S.T.A.R.S. *zombificado* en el paso inferior de debajo del edificio. Mátalo y en su cadáver hallarás la llave especial que abre la consigna, dando a Claire un traje del oeste y un colt, y a Leon una cazadora de motorista o un chaleco y un sombrero.





Claire tiene un atractivo cambio de indumentaria... con pistolas a juego

Personajes secretos

Hay dos personajes ocultos en *Resident 2*, Hunk y Tofu. Hunk es uno de los soldados que te encuentras en el alcantarillado, con su máscara de gas y su traje de supervivencia. Para llevarlo debes completar el juego (o sea, la misión 1 con cualquier personaje y la 2 también con cualquiera) en menos de tres horas con un rango A. Si lo has hecho, aparecerá una pantalla que mostrará a Hunk, y tendrás la opción de crear un archivo de Hunk en tu tarjeta de memoria. Ya puedes cargar esta nueva partida con cualquier disco. Conseguir a Tofu, el personaje de broma compuesto íntegramente de tofu (una especie de requesón) y que habla en argot español, es mucho más difícil. Debes completar el juego (ambas misiones) tres veces, guardando la partida de Hunk en tu tarjeta de memoria antes de jugar por tercera vez.

Jefe con un tubo

Ponte al lado equivocado de este tipo (el lado que empuña el tubo de plomo) y tendrás una buena hemorragia. La mejor táctica es, de nuevo, esquivar y correr al otro lado de la plataforma.



Jefe final

El jefe final es un problema complicado, no tanto porque soporta un montón de castigo, sino porque tiende a saltar tanto en su segunda encarnación que es muy difícil darle. Si no quieres quedarte sin munición y que te maten, huye cuando se sube a algún lugar y atráelo a campo abierto. Una vez esté en el suelo, dale un par de descargas de escopeta o lanzagranadas y luego echa a correr antes de que pueda acercarse. Cúrate si equivocas los cálculos y te zurran.



Cómo acabar rápido...

1. Hierbas

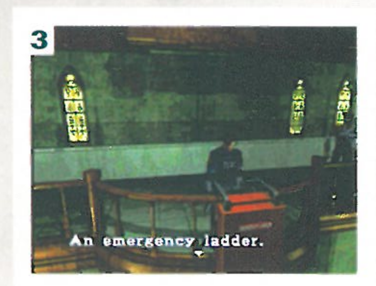
Si quieres conseguir la máxima nota, deberás evitar los aerosoles de primeros auxilios, lo que significa que dependerás más que nunca de las hierbas curativas verdes, rojas y azules. Mientras las hierbas verdes curan un «nivel» de daño y las azules actúan de antídoto contra el veneno, las rojas, combinadas con las verdes, crean el agente curativo natural más efectivo del juego, el equivalente de un aerosol sanitario.

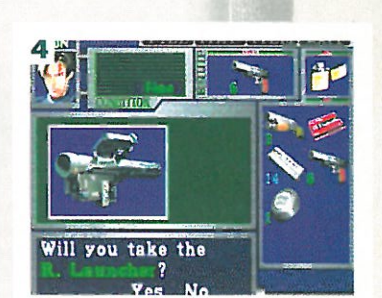
2. Huye

Como decíamos en «Cómo matar..», suele ser mejor dejar atrás a los enemigos menores que desperdiciar munición y tiempo con ellos. La clave del éxito es perfeccionar la carrera en zigzag ya que, en general, tus agresores no-muertos atacan de forma más bien lenta.









3. Toma atajos

Puede parecer obvio, pero es esencial usar la escala de emergencia y consultar el mapa para asegurarte que vas de un sitio a otro por la ruta más directa. Sigue nuestra guía, que te lleva paso a paso por el juego con el menor número de vueltas atrás.

4. Estudia tu inventario

Nuestra guía te hace saber lo que deberías llevar y lo que tendrías que conservar o descartar en cualquier ocasión. Si la sigues no te encontrarás nunca con un «¡necesito ese objeto AQUÍ!». Lleva SIEMPRE una hierba verde contigo cuando sea posible. Así puedes arriesgarte más y grabar menos veces.



5. Limita tus grabaciones

Si has despejado una zona, no hace falta grabar durante la próxima media hora si lo más peligroso a lo que te vas a enfrentar son un par de estanterías. Ya te avisaremos cuando estés a punto de encontrar resistencia de verdad para que grabes si no presentas un buen aspecto.



Claire: Misión Uno



NOMBRE: Claire
PROFESIÓN: Motociclista
ARMAS NORMALES: Cuchillo, Pistola, Lanzagranadas [cartuchos de ácido, granadas e incendiarios], Ballesta

[1] «¡No dispare, soy humano!» Las secuencias de vídeo pueden darte pistas vitales. [2] Las balas son útiles pero conseguirlas lleva un tiempo valioso. [3] Una vez hayas matado a los zombis de esta zona, toma la ballesta del cadáver del tendero.

Aunque Claire y Leon están separados por un destino ineludible, el inicio de su aventura es más o menos idéntico. Puedes elegir recoger las balas y la ballesta o bien ir directo a la comisaría para intentar acceder a un secreto extra. Si te quedas con la ballesta, resérvala para dicha comisaría.

Comisaría de Raccoon City: Llegas al salón principal. Al fondo hay un escritorio sobre el cual hallarás balas, un ordenador, una máquina de escribir y cinta para grabar la partida. No lo hagas ahora, claro; dirígete a la puerta estrecha de la izquierda (la única abierta). Dentro encontrarás un poli que te da una tarjeta-llave azul. Saldrás de la sala de forma automática y la puerta se cerrará detrás de ti, así que no te molestes en intentar volver dentro. Ve al terminal de ordenador y usa la tarjeta-llave para abrir las otras dos puertas del vestíbulo. Corre a entrar por la puerta doble del oeste (mira el mapa si te desorientas en algún momento). Aquí encontrarás la primera caja de artículos. Pon ahí el cuchillo. Gírate y recoge un documento de la silla; tiene una combinación que necesitarás más tarde. Abre el escritorio del rincón y toma el pulverizador de salud.

Cruza por la puerta de detrás de la pantalla de madera y por un pasillo en forma de L. Recoge balas de los policías muertos del suelo. Algunos pasos más allá te toparás con un lamedor. Despáchalo sin problemas con dos tiros de ballesta desde cerca; si sólo tienes la pistola, déjalo atrás y ve a la siguiente puerta. Sigue por el pasillo, asegurándote antes de llevar el cargador a tope, ya que te encontrarás un grupo de zombis (por si las necesitas, hay hierbas curativas verdes bajo la escalera). Entra en el depósito del fondo a la derecha.

Sal del depósito y sube las escaleras. Sigue pasillo abajo, ignorando la primera puerta. Empuja con cuidado las dos estatuas más pequeñas por la sala, hasta unas losas especiales a cada lado de la escultura grande de modo que queden cara a cara. Si te pasas empujándolas, no podrás volver a arrastrarlas otra vez (si esto pasara, ve a las escaleras y vuelve, y el puzzle estará parcialmente como al principio). Cruza la puerta junto a las estatuas. Quédate atrás y cárgate a los zombis en cuento se acerquen. Entra en la oficina de S.T.A.R.S. Hallarás un diario, la Medalla Unicornio y un lanzagranadas en el armario, y balas junto a la pared del fondo. Recibirás un fax antes de salir. Ahora regresa al vestíbulo principal.

Usa la Medalla Unicornio en la estatua de la fuente del centro de la sala. Obtendrás la Llave de Picas azul del recinto. Es momento de volver sobre tus pasos al segundo piso. Por el camino, deténte en la sala de archivos (puerta cerrada al sudoeste, cerca del primer lamedor). Ábrela, entra y empuja la escalerilla hacia el armario más retirado. Súbete con X y hazte con la manivela. También verás balas y una cinta para grabar. Sal, sube por las escaleras y atraviesa la sala de la estatua hasta una puerta justo pasada la oficina de S.T.A.R.S. Usa la Llave de Picas para abrir y tírala. Ahora te obsequiarán con una secuencia de vídeo en la que anda metida la pícara colegiala Sherry. Mata a los zombis y aparecerá Leon para darte una radio. Enfila por el vestíbulo, tomando algo de munición al pasar, y gira a la derecha. Abre el escritorio del final del pasillo, toma unos cartuchos para lanzagranadas y cruza luego la puerta que da a la biblioteca.

Sube las escaleras, ve por la pasarela y pasa por la primera puerta. Sigue por el pasillo y entra en el desván. Usa la manivela en el agujero circular del muro derecho para que la escalinata se ponga en su lugar. Tira la manivela y vuelve a la pasarela de la biblioteca. Ve por







[1] Si pasas la valla para hacerte con las balas de la camioneta desperdiciarás un tiempo precioso. [2] A veces debes seguir la tortuosa ruta del juego. [3] Siempre que puedas, esquiva corriendo a los enemigos. [4] Hay zombis acechando fuera de pantalla.

[1] Apunta bajo en el autobús para meterle plomo a la zombi que se arrastra. [2] Interrumpido su festín, este grupo de zombis requiere el uso de la ballesta. [3] El comisario Iron: bírlale el diario cuando se esfume para descubrir lo canalla que es en realidad.



dicha pasarela en dirección contraria a las escaleras. El suelo cederá, dejando caer a Leon en un compartimento secreto. El diagrama de la pared muestra cómo solucionar el puzzle, pero para hacerlo rápido, pulsa el botón de la luz roja, cruza el pasadizo que revela y ve al estante del fondo a la izquierda. Muévelo un espacio a la derecha. Ve al siguiente estante y haz lo mismo. Aparecerá un panel que se abre en el compartimento secreto, vuelve a entrar y toma la Piedra Serpiente, luego sal de la biblioteca por la puerta doble.

Elimina los zombis del espacio abierto del segundo piso. Ve a la escalera de emergencia y actívala, pero no bajes aún. Sigue hasta llegar a una puerta. Entra en el depósito del segundo piso. Deja la Piedra Serpiente en el baúl y toma el encendedor. No es mala idea grabar aquí. Sal por la puerta de la parte trasera de la sala y mata a unos zombis llameantes que están esperando. No puedes acercarte al helicóptero en llamas, así que gira a la derecha y enfila el pasillo que serpentea. Si te sientes en forma dispara a los cuervos. Si no, sal por piernas hasta una puerta que hay a la izquierda. Deja atrás el pasillo en llamas y baja por las escaleras de fuera. El patio está repleto de zombis; si puedes, pásalos de largo en vez de malgastar munición. Deberías girar a la izquierda dos veces y cruzar una puerta. Ya estás en la central eléctrica. Que no te tiente la idea de abrir la puerta del fondo (sólo conduce a un montón de zombis); en vez de eso, toma la manivela de la válvula, balas y cinta para grabar. Ahora sería un buen momento para guardar la partida. Vuelve al tejado, pasa el helicóptero incendiado y ve a la zona cercada, crúzala, sube hasta el final y usa la manivela de la válvula. Esto apagará el fuego. Ya puedes entrar en la sala de la izquierda, antes bloqueada por un muro de llamas. Toma la Llave Diamante que hay sobre las cajas de la izquierda. Ahora vuelve al vestíbulo por la escalera. Pasa por el depósito (puerta doble al oeste), asegurándote de tener el encendedor y sigue hasta la puerta doble marrón. Entra, ve al cuarto trasero y usa el encendedor en la chimenea. Toma la segunda joya roja. Sal y sigue hasta el hueco de la escalera, entra en el depósito/cuarto oscuro, deposita la joya, graba y prepárate con el lanzacohetes. Entra en la puerta del extremo opuesto del pasillo y devuelve al infierno a los seis zombis. Cuidado con los que acechan en los pasadizos. Toma la película del armario de delante, y flechas de ballesta y explosivo plástico de las filas de armarios puestos uno frente al otro. Sal por la puerta lateral, ya estás al otro lado del despacho cerrado. Mata al poli que se acaba de volver no-muerto y toma la hierba verde que hay al entrar junto a la puerta, y el detonador del escritorio. Combina el detonador y el explosivo plástico. Sal al vestíbulo principal.

Es momento de explorar el ala este de la mansión. Primero, asegúrate de que tienes las dos joyas rojas, luego entra por la puerta simple junto a la entrada del vestíbulo principal. Montones de zombis aguardan en los pasillos siguientes, ten paciencia y deja que vengan hacia ti. Pasa la doble puerta azul y verás una puerta de metal gris con una ventana con reja al final. Entra, toma la cuerda de la mesa, la Piedra amarilla del estante y dispónte a atender a un lamedor que salta por el cristal. Hay balas en la sala contigua, recógelas y vuelve a la doble puerta azul, entra y acaba con los zombis de dentro. Entra en el despacho interior, toma la hierba de detrás del escritorio y abre la caja fuerte (la combinación es 2236). Hazte con el mapa y busca en los escritorios granadas y cinta para grabar. Regresa al vestíbulo principal, cruza la puerta doble, el depósito y el pasillo hasta donde te topaste con el primer lamedor. Usa la cuerda en el interruptor que destella y vuelve al vestíbulo principal.

Es hora de volver al pasillo del helicóptero accidentado. Ve escalera arriba, cruza el depósito y gira a la izquierda. Entra por la puerta a la derecha del helicóptero, ve hasta las figurillas que hay a cada lado de la escultura y usa una joya roja con cada una. Recibirás la mitad de una piedra azul. Sal y ve a la puerta aplastada junto al helicóptero. Usa la bomba de plástico. Verás una secuencia de vídeo y después podrás pasar, por el agujero producido, al despacho del jefe de policía. Tras la locuaz secuencia de vídeo, sal por la otra puerta y ve por los pasillos siguiendo las pisadas. En la sala del fondo deberás encender la luz para ver a Sherry. Ésta huirá, pero no te molestes en seguirla; en vez de eso, toma el atomizador del cajón del fondo de la sala y vuelve al despacho del jefe. Por el camino encuentras una llave, mientras que en la silla ahora vacía del jefe está su estrafalario diario.

Es momento de volver al vestíbulo principal, depositar la Piedra Águila y cargarte de munición. Cruza la puerta sencilla cerca de la entrada y ve a la puerta doble azul. Entra y sigue por la oficina hasta el tabique del fondo. Ve por la puerta de la izquierda, antes cerrada. Baja por las escaleras que llevan al sótano, parando sólo a recoger unas cuantas hierbas verdes. Ten el lanzagranadas a punto, que aquí abajo está lleno de perros. Ve por la izquierda al cruce en forma de T. Gira a la izquierda y sigue por el pasillo hasta llegar al final a una tapadera de cloaca custodiada por dos chuchos. Mátalos y baja por el agujero a una sala con cinta para grabar y un baúl. Más vale que grabes ahora y compruebes tu inventario. Asegúrate de que llevas el lanzagranadas, aunque esté vacío. Vuelve atrás y te reunirás con Sherry. El control pasará a Sherry, quien tendrá que evitar zombis para obtener granadas (en la puerta del otro lado de la pasa-



Espera a que el chorro de sangre te diga que has apuntado bien. Un charco de sangre indica que un zombi está bien muerto.





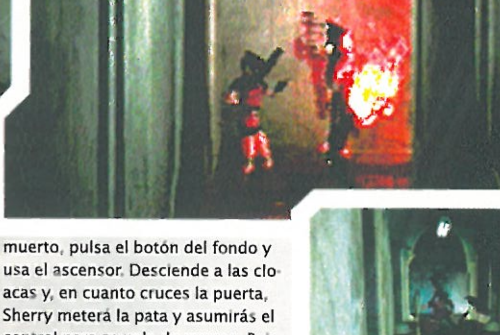
[1] Enciende la luz de la sala de detrás del despacho del comisario Iron. [2] La colegiala Sherry se pilla una rabieta en la secuencia de vídeo posterior.

rela) y solucionar el puzzle de las cajas (la puerta de la derecha) —bajando las escaleras, subiendo encima y poniendo las cajas en línea, y accionando el agua— para conseguir la Llave Trébol que hay al otro lado. Vuelve abajo con el ascensor, donde empezó la parte de Sherry.

Ya como Claire, recoge la llave y la munición y vuelve a la sala de autopsias. Ten el lanzacohetes a mano para encargarte de un par de lamedores y sigue hasta encontrar una puerta doble marrón. Entra en la sala de autopsias. En el armario del rincón del fondo verás una tarjeta-llave roja, quédatela y dispónte a luchar con los inquilinos de la sala. Sal y dirígete a la puerta doble, al oeste, y entra en la sala de la calefacción. La pared de detrás muestra un mapa del sótano. El panel de control con cinco interruptores activa el lector de tarjetas-llave necesario para acceder a la sala de armas. Dispón los interruptores así: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo y Arriba. Sal y vuelve hacia la armería (al fondo del vestíbulo, frente a la sala de autopsias). Usa la tarjeta-llave en el lector de tarjetas y entra. Deja la metralleta para Leon pero toma el paquete de munición extra.

Toca salir del sótano por donde viniste. En lo alto de las escaleras usa la Llave Trébol para abrir la puerta, antes cerrada, y entra en la habitación del vigilante nocturno. Toma los cartuchos y el bloc. Ahora mira el mapa, dirígete hacia la puerta verde que brilla y entra en la sala de prensa (tira la Llave Trébol), recogiendo por el camino el encendedor del cofre más cercano. Usa el encendedor en el horno del rincón derecho del fondo, luego usa tres interruptores de las lámparas en este orden: centro, derecha, izquierda. De un cuadro en la pared tras de ti habrá caído una rueda dentada dorada. Tómala y sal, dirigiéndote a la biblioteca del tercer piso y matando de paso a un lamedor. Ahora sigue por la pasarela y ve al piso superior del ático. Usa la rueda en el mecanismo y pulsa el interruptor. Toma la otra mitad de la piedra azul y vuelve al depósito del segundo piso a través de la biblioteca. Es hora de reunir las dos mitades de la piedra azul, tomar las otras dos piedras y grabar.





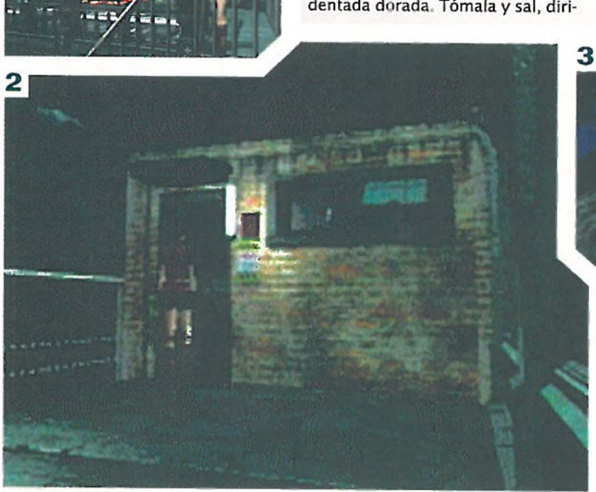
[1] En los pasillos de detrás del despacho del jefe Iron, un baúl contiene este aerosol. No lo uses si quieres una puntuación «A». [2] Hasta que apagas el incendio del helicóptero con la manivela válvula, este corredor es pasto de las llamas. [3] Será mejor que dejes atrás estos pajarracos en lugar de dispararles.

Ahora, pasando junto al helicóptero, ve al despacho del jefe. Allí te toparás de nuevo con Sherry. Ve al cuadro de detrás del escritorio y pulsa X para revelar un panel oculto. Usa cada una de las tres piedras en el panel para abrir un panel secreto. Baja en el ascensor para ver otra secuencia de vídeo con el loco jefe de policía Iron, que se vuelve claramente hostil. Hazte con los cartuchos de ácido y baja por la escala para enfrentarte con él, metamorfoseado en el primer enemigo jefe. Es buena idea reservar los cartuchos de ácido para él y echar mano de la pistola para las criaturas pequeñas. No te acerques demasiado porque sus golpes hacen mucho daño. Una vez muerto, pulsa el botón del fondo y usa el ascensor. Desciende a las cloacas y, en cuanto cruces la puerta, Sherry meterá la pata y asumirás el control para sacarla de apuros. Baja por el túnel y gira a la izquierda, a un depósito. Esquiva al zombi y ve tras los estantes para encontrar un conducto de ventilación por el que puedes gatear. Baja por la tubería y hazte con la Medalla Lobo del final. Vendrá una secuencia de vídeo y el control volverá a Claire.

Otra vez como Claire, baja por el pasillo esquivando a las arañas. Entra por la puerta, toma las hierbas azules, el aerosol de la consigna y el fax, abre la puerta y baja por la escala. Ahora que estás donde estaba Sherry, mata al zombi y recoge la munición del lanzagranadas y las flechas. Sube otra vez, vuelve al baúl y toma el encendedor y la manivela de la válvula. Graba y sal. Enfila el pasillo izquierdo, luego ve a un hueco a la izquierda y después a una sala, de nuevo a la izquierda, a recoger cartuchos incendiarios. Vuelve al hueco y tuerce a la derecha, pasando junto a la puerta por donde entraste en la cloaca. Tira a la izquierda y cruza la puerta eludiendo a las arañas. Aquí hay dos arañas más, así que no te pares y ve a la izquierda, cerca de la cascada, y cruza una puerta. Tras una secuencia de vídeo con Annette, corre a la pasarela y usa la manivela de la válvula. Crúzala y usa entonces dicha manivela en el otro lado. Recoge algo de munición y graba la partida. Sigue por la izquierda hasta el final de un pasillo y darás con el segundo jefe final, un cocodrilo gigante.

Matarlo es sencillo una vez sabes cómo. Corre hacia atrás hasta encontrar un interruptor verde en la pared que hay a mano izquierda. Úsalo y se soltará un cilindro de gas que el cocodrilo se pondrá a mascar. Dispara al cilindro y cúbrete. Vuelve con Sherry y sube por la escala. Cruza el puente y recoge la Medalla Águila, toma el diario y usa la manivela de la válvula junto al ventilador para apagarlo y poder así subir por la escala y bajar por el otro lado. Aquí Sherry te frenará, de modo que tienes que ir retrocediendo para animarla a seguir. Toma la misma ruta de la primera vez que entraste en la cloaca, cruzando la puerta y yendo a la cascada, a la izquierda. Asegúrate de que Sherry está a salvo de las arañas. Una vez







[1] La razón de que este helicóptero se estrellara aquí se explica en la misión dos. [2] Para extinguir el fuego debes bajar por las escaleras exteriores e ir esquivando a la izquierda por un área infestada de zombis. [3] Toma la manivela válvula. [4] Úsala junto al accidente.

en la cascada, usa ambas medallas en el panel de acreditación y el agua bajará, dándote la oportunidad de salir por una nueva puerta.

Usa el panel de control a la derecha del tranvía para encenderlo, luego sube a bordo con Sherry y viaja en él. Una vez al otro lado usa el encendedor con la pistola de bengalas (parece un cañón pequeño) y toma la llave que centellea a la luz. Ahora sal de la zona de llegada del tranvía por la puerta a tu espalda. Hay siete zombis hambrientos esperando en el pasillo contiguo, cepíllatelos y ve a la izquierda tras la primera puerta. Al eliminar a otro zombi conseguirás la pistola de descargas eléctricas, una buena arma a corta distancia. Una vez más, Sherry te frenará, pero no debes dejarla atrás. Ve por la derecha en la segunda bifurcación y toparás con un zombi que custodia dos hierbas verdes. Mátalo y tómalas, luego vuelve al pasillo principal, sigue recto y sube por la escala a la sala de control. Aquí puedes grabar y ordenar tu inventario, sin olvidar recoger las granadas y los cartuchos incendiarios del escritorio. Carga éstos últimos porque te harán falta en breve. Tras la puerta hallarás un tren sobre una inmensa plataforma. Ve dentro, toma los cartuchos incendiarios del lavabo y la llave de arranque de la cabina. Sal fuera otra vez y usa la llave en el panel de control. La plataforma empezará a moverse y volverás adentro, donde Sherry resultará herida. Sal para enfrentarte al jefe final.

El lamedor de las garras está demasiado cerca, así que corre al otro extremo de la plataforma, apunta y empieza a disparar. Serán necesarios seis cartuchos incendiarios y un tiro más, pero al fin caerá. Una vez frito, vuelve dentro para ver una secuencia de vídeo donde Claire lleva a Sherry al depósito del laboratorio. Recoge los cartuchos de ácido de la consigna, la hierba, la cinta para grabar y la llave de la caja de armas. Asegúrate de dejar vacíos dos espacios del inventario. Sal, baja por el pasillo que pone «main shaft» y franquea la puerta. Sigue hasta la estación central y luego baja por el tramo azul (del este). Cruza la puerta y baja a la izquierda por el pasillo que da a una puerta de aspecto gélido. Entra en la cámara frigorífica, toma la caja de fusibles y úsala en una máquina cercana para obtener el fusible principal. Sal y vuelve sobre tus pasos por el tramo azul hasta la estación central. En el centro hay un mecanismo en el suelo. Usa el fusible principal con eso. Ahora baja por el pasillo rojo (oeste) y entra por la puerta. Ve a la derecha y cruza la puerta del fondo. Toma las flechas de ballesta del armario y el documento. Enciende el aspersor de gas mediante la consola. Dispara cartuchos incendiarios a los tentáculos. Trepa al agujero donde estaban dichos tentáculos. Cambia a flechas para cargarte a dos lamedores de esta sala, toma los cartuchos del armario y la cinta del escritorio. Sal por la puerta.

Baja por el vestíbulo hasta una gran puerta de acero. Ten a punto cartuchos incendiarios y dale al interruptor para abrir la puerta. Abrasa las dos plantas de dentro que escupen veneno. Sigue bajando por el vestíbulo y cruza la puerta del final hasta un saliente donde te encararás con otra planta venenosa. Baja por la escala y entra por la puerta. Sigue el pasillo a punto para despachar a unos lamedores. Sólo hay un camino por la próxima sección, y pasarás una máquina de escribir, una caja de artículos y un mapa (cerca de la brillante pantalla de ordenador). Ahora sería un buen momento para grabar. Asegúrate de tener la Magnum, la llave de la caja de armas y un par de espacios vacíos. Sigue hasta la puerta grande y penetra en el centro de investigación. Gira por el pasillo de la izquierda y entra en la sala. Abre la caja de armas con la llave, toma las partes caseras de Magnum y combínalas con tu Magnum. Cruza la sala contigua y entra en un laboratorio de investigación atestado de zombis. Hacia el final de la sala hay una tarjeta-llave roja del laboratorio, tómala y vuelve donde antes habías girado por el pasillo de la izquierda; esta vez ve por el derecho.

Sigue recto mientras evitas a las babosas. Usa la tarjeta roja en el lector para entrar en la zona restringida. Cárgate la polilla mutante. Elimina las babosas del rincón para poder usar el terminal del ordenador. Identifícate como «GUEST». Desanda tus pasos, fulminando al lamedor que se deja caer justo fuera de la sala de control. Vuelve a subir por la escala y cruza la zona de la estación de fusibles por el tramo azul (del este). Abre la puerta cerrada de la izquierda junto al letrero que reza «East Area». Acércate al terminal e intenta abrir la puerta. No se moverá pero ayudará a Leon. Vuelve a la puerta que hay junto al letrero y usa la tarjeta para abrir.

Hay cinco zombis ocultos en la oscuridad, así que ve al interruptor de la luz, púlsalo y mátalos. Toma el carrito de vacunas y enciende la máquina de vacunas mediante el terminal. Quédate el disco MO y toma luego la vacuna base de la máquina. Recoge los cartuchos incendiarios de la mesa de operaciones antes de salir. Es momento de volver al laboratorio inferior usando una vez más la escala. Dirige tus pasos por los pasillos, cargándote zombis a base de pistola y flechas (reserva los cartuchos de fuego, los necesitarás). Sigue adelante hasta llegar a un terminal a tu derecha. Usa el disco MO para abrir la puerta que lleva al jefe final. Antes de entrar, selecciona las granadas incendiarias y toma las hierbas que hay cerca.

Ve al centro de la sala hasta llegar al ascensor del final, luego activa el interruptor rojo. Ahora aparecerá el jefe final. En su primera encarnación bastará con el lanzagranadas; sólo debes alinearte y darle dos o tres veces antes de correr y repetir el proceso. Cuando se transmuta es mucho más difícil acertarle ya que se pone a saltar. No te molestes en disparar cuando está sobre ti, huye y espera a que se ponga a tu mismo nivel. Si has reservado cartuchos la cosa es mucho más fácil, ya que cinco o seis disparos desde cerca lo abatirán. Ahora usa el ascensor para escapar y ver la secuencia de vídeo que termina la primera misión de Claire. El juego creará un punto de grabación, ahora necesitas insertar el disco de Leon y cargar este nuevo espacio.

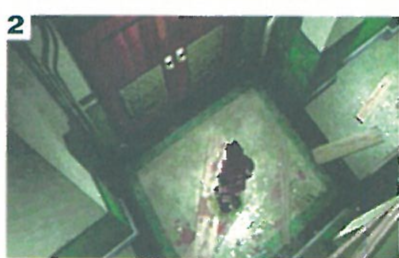
1

2

3


[1] Debes actuar como una bombera de verdad. [2] Hay balas ocultas en la cabina. [3] Una vez apagado el incendio puedes cruzar esta puerta.

1

2

3

4

5


[1] Las dos figurillas de cada lado de la escultura tienen engarces para las joyas. [2] Vuelve al vestíbulo principal, baja por la escalera de emergencia y ve por la puerta doble hasta estas puertas marrones. [3] Toma el informe. [4] Usa el encendedor para obtener la joya. [5] Prepara tu lanzador, seis zombis hambrientos te esperan.



Leon: Misión Dos



NOMBRE: Leon
PROFESIÓN: Poli
ARMAS NORMALES: Cuchillo, Pistola, Escopeta, Pistola casera, Escopeta casera, Lanzallamas

[1] La segunda vez hay cantidad de nuevas sorpresas, como los dos lamedores que te acorralan al otro lado de esta puerta. **[2]** Leon emprende la ruta de Claire a la estación. **[3]** Date un respiro en la caseta antes de pasar por el peligro zombi.

No te preocupes si experimentas un *déjà vu*: la segunda misión de Leon sigue de modo bastante fiel la primera de Claire, con el notable añadido de Ada, una mujer fatal.

Al principio las calles de la ciudad no resultan familiares, pero en seguida te percatas de que sólo las estás viendo desde otra perspectiva. Si pasas corriendo las ansiosas hordas de zombis, repararás en una puerta, arriba a la derecha, que te da acceso al aparcamiento de detrás de la caseta eléctrica, una zona a la que antes Leon no podía acceder. Ve por la derecha hasta un pequeño despacho para obtener la llave de la caseta, luego ve a la izquierda, abre dicha caseta y entra en ella. A partir de aquí puedes correr sorteando a los zombis y subir al segundo piso por la escalera de incendios. Tu primera tarea es ir al vestíbulo principal, así que zigzaguea por el pasillo de los cuervos y sigue hasta el depósito del segundo piso. Recoge la llave pequeña y sal al espacio abierto del vestíbulo principal. Aquí, además de zombis, hallarás la Medalla Unicornio en la pared de un extremo. Tómala, baja por la escalera de emergencia y acércate al escritorio de entrada del vestíbulo principal. Aquí hallarás una útil escopeta y una cinta para grabar.

Tu segundo objetivo es conseguir la manivela de válvula que ahora se encuentra en la oficina del este, así que sube la escalera, cruza el depósito y el vestíbulo de los cuervos, pasa por una puerta exterior y ve al fondo de la oficina. Ocúpate de los zombis de dentro, toma la manivela y ponte a salvo en el despacho interior. Usa la combinación 2236 y toma los cartuchos y el mapa. Como antes, vuelve al vestíbulo de los cuervos y sal al helicóptero en llamas para usar la manivela de válvula. Prepárate para huir de un nuevo enemigo que aparece.

Ya puedes acceder a la puerta que antes estaba obstruida por un muro de llamas. A la izquierda de la escultura encontrarás una tarjeta-llave azul. Usa la escopeta con el lamedor que aparece y regresa al vestíbulo principal. Ahora puedes usar la tarjeta-llave para abrir las otras puertas del vestíbulo principal. Cruza la puerta doble hacia el oeste, mata a los zombis del depósito y sigue por el pasillo exterior hasta llegar a las escaleras. Graba y ordena tu inventario en el cuarto oscuro antes de subir arriba. Ve por el pasillo al puzzle de las estatuas, que funciona como antes (empújalas para que estén frente a frente) y hazte con la joya. Cruza la puerta abierta y métete en el despacho de S.T.A.R.S. Toma las balas de debajo de la bandera y la Magnum de la consigna. Sal y te encontrarás con Sherry; síguela para obtener la Llave Diamante y vuelve después al despacho para ver una secuencia con Claire. Gira a la derecha, abre el escritorio para conseguir las partes caseras de una pistola. Combínalas con la tuya para aumentar tu potencia de fuego. Entra en la puerta junto al escritorio que lleva a la biblioteca.

El puzzle de los estantes funciona como antes. Ve por la pasarela, déjate caer, enciende el interruptor y mueve los dos primeros estantes a la derecha. En lugar de una piedra ahora obtendrás la Pieza Alfil. Sal por la puerta doble, encárgate de los zombis y baja por la escala. Deja la Pieza Alfil en el depósito, toma la Medalla Unicornio y úsala en la fuente para conseguir la Llave de Picas. Ahora ve por la puerta doble (oeste) y sigue por el pasillo hasta llegar a una puerta doble marrón. Entra y ve al cuarto trasero. Toma balas de un rincón a la izquierda y usa el encendedor en la chimenea para conseguir la



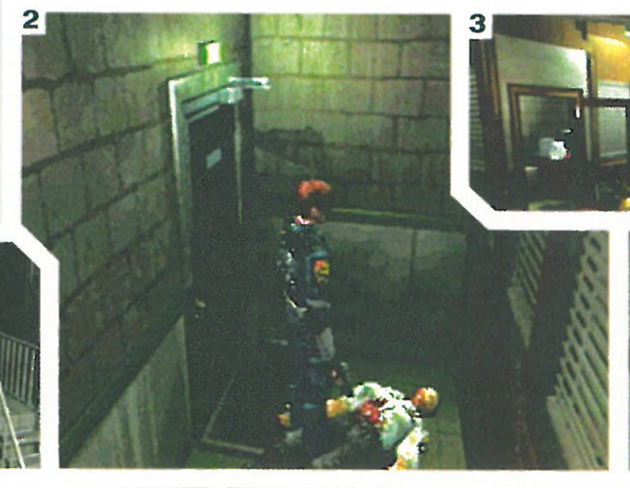




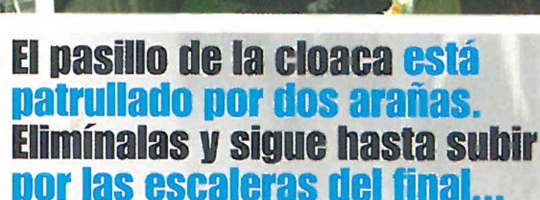


[1] El patio bajo el helicóptero aún está repleto de zombis. **[2]** La secuencia de vídeo explica para empezar por qué se estrelló el helicóptero. **[3]** Disponte a toparte con los cuervos. **[4]** Vuelve al vestíbulo principal.

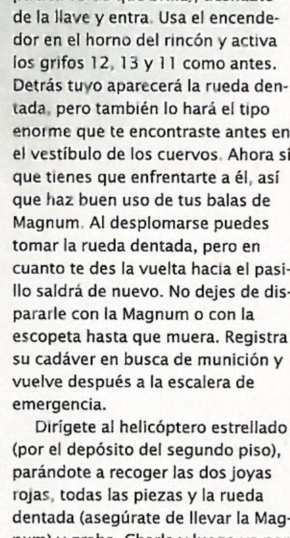
[1] Lleva siempre contigo una hierba verde. [2] No le harán falta las balas del bolsillo, así que tómalas. [3] Ve al despacho interior. [4] Los zombis tienden a esconderse justo detrás, así que recomendamos precaución. [5] La caja fuerte se abre con «2236».



segunda joya. Ve por el pasillo y graba en el cuarto oscuro, luego dirígete a la izquierda hasta llegar a la puerta gris del final que ya puedes abrir. Dentro hallarás munición. Sal y te encontrarás en el despacho cerrado que en la misión uno albergaba a un poli servicial pero condenado; ahora está habitado por cinco zombis nada amistosos. Mátalos y toma munición del armario trasero, así como la llave pequeña y la Llave Corazón del despacho interior. Sal por la puerta más alejada al vestíbulo principal y luego por la puerta sencilla que hay junto a la entrada principal.



Entra por esa puerta, sigue adelante, baja por un pasillo marrón hasta llegar a una puerta con una pequeña puerta enrejada. Entra, ignora el atomizador y toma la Pieza Torre del estante. Vuelve atrás, al vestíbulo principal, y sube por la escalera de emergencia. Dirígete de nuevo al vestíbulo de los cuervos dejando piezas y joyas por el camino, cruza el vestíbulo, baja por los escalones de fuera a la antesala del despacho grande. Ve al hueco de la escalera por la puerta que antes estaba cerrada y baja al sótano. Ve al cruce en forma de T, gira a la derecha y entra en la puerta doble marrón. Ve al final de la sala de máquinas y dale a los interruptores: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba. Hazte con el mapa y la hierba y sal. Ahora ve directo al cruce en forma de T. Sigue por el pasillo eliminando perros y al final verás un pozo de visita; baja por él. Graba en este punto, luego vuelve pies atrás. Ve al oeste y encontrarás un garaje al final del vestíbulo. Aquí te encuentras con Ada por primera vez. Empieza a empujar la camioneta y ella te ayudará. Con esto se descubre una puerta. Ella decide huir de ti. Síguela y entra en el bloque de celdas por la puerta de malla, recogiendo de paso las balas del escritorio. Ada espera en la celda del fondo, donde Ben se ha encerrado. Tras la secuencia de vídeo, toma del estante que hay junto a la celda el abridor del pozo de visita y vuelve a la puerta de metal que hay justo antes del bloque de celdas. Entra en la zona de la perrera y dispara a los chuchos a través de la malla. Hay un pozo de visita a la izquierda, usa el abridor y baja por la escala.



El pasillo de la cloaca está patrullado por dos arañas. Elimínalas y continúa hasta subir por las escaleras del final. Entra en el depósito de la izquierda y toma todas las Piezas Ajedrez disponibles. Sal y vete recto a una sala con barandas y una pasarela central. Ve por la pasarela a un panel de control y usa todas las piezas de ajedrez que tengas. Sal y una secuencia de vídeo te presentará a Ada y le pasará a ella el control. Ve por la única puerta que se abre y actúa con cuidado porque hay dos perros al acecho. Cruza la plataforma y métete en la puerta de la izquierda. No pulses el interruptor, baja por las escaleras a un lado y entra en el nivel sumergido. Trepa a la caja de la izquierda y empújala hacia fuera, luego vuelve a subirte y mueve las cajas para que formen una línea contra la pared trasera. Vuelve a la escalera y usa el interruptor. Corre por el puente flotante y toma la Llave Porra. Vuelve sobre tus pasos y entra en el edificio que hay a la izquierda. Baja por el ascensor, recoge los cartuchos y vuelve donde tomaste el control de Ada por primera vez. Viene otra secuencia de vídeo y el control vuelve a Leon. Ahora toma las balas y la Llave Porra y vuelve al sótano por el garaje.

Ve por los pasillos a la sala de autopsias. Mata a los dos lamedores y toma la tarjeta-llave del armario trasero. Sal y ve a la sala de armas de enfrente, usa la tarjeta en el lector y luego entra. Agénciate la ametralladora y deshaz tus pasos hasta salir del sótano. Entra en la sala junto a las escaleras y consigue balas de Magnum en el cuarto trasero y munición de la consigna. Ahora ve a la sala de prensa (la puerta verde que brilla), deshazte de la llave y entra. Usa el encendedor en el horno del rincón y activa los grifos 12, 13 y 11 como antes. Detrás tuyo aparecerá la rueda dentada, pero también lo hará el tipo enorme que te encontraste antes en el vestíbulo de los cuervos. Ahora sí que tienes que enfrentarte a él, así que haz buen uso de tus balas de Magnum. Al desplomarse puedes tomar la rueda dentada, pero en cuanto te des la vuelta hacia el pasillo saldrá de nuevo. No dejes de dispararle con la Magnum o con la escopeta hasta que muera. Registra su cadáver en busca de munición y vuelve después a la escalera de emergencia.

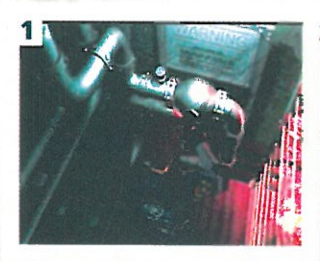
Dirígete al helicóptero estrellado (por el depósito del segundo piso), parándote a recoger las dos joyas rojas, todas las piezas y la rueda dentada (asegúrate de llevar la Magnum) y graba. Charla y luego ve por otra puerta. Sigue las pisadas y encuentra a Sherry encendiendo la luz. Toma la manivela del cofre del rincón. Vuelve al despacho del jefe de policía y toma el diario

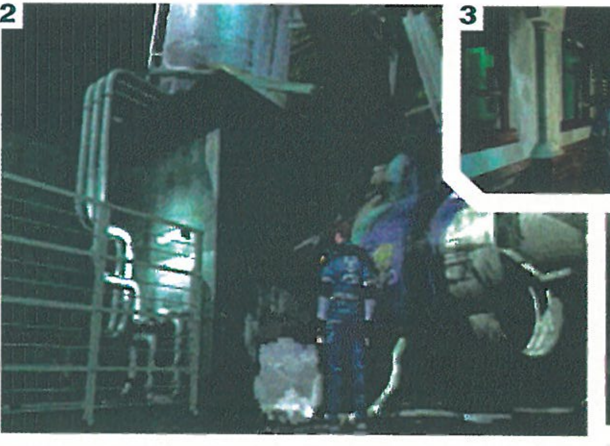


Hay más cosas ocultas en *Resident Evil 2* de lo que crees. Tras el escritorio hallarás otra práctica hierba.









[1] Esta vez debes obtener la manivela de válvula en el despacho del este [el de la caja fuerte]. [2] Como antes, extinguirá las llamas. [3] Sin el automático, los cuervos son una lata. [4] Dos lamedores te emboscan pasado el corredor de los cuervos.

y la munición. Entra en la puerta de enfrente, elimina al lamedor y usa las joyas rojas en las figurillas que hay a cada lado de la escultura. Toma la Pieza Rey. Vuelve a la escalera, pasa por la puerta doble a la biblioteca y sube al ático. Usa aquí la manivela para bajar la escalera, súbete y usa la rueda dentada en el mecanismo para revelar la Pieza Caballo. Baja por la rampa. Visita las celdas para ver a Ben y hacerte con el documento. Avanza por los pasillos de la cloaca y sube por las escaleras asegurándote de tener la mejor salud posible y de llevar la Pieza Caballo. Aquí toparás con el primer jefe final.

El truco está en mantenerte lejos del alcance de su garrote y no dejar de acribillarlo con la Magnum. Seis tiros bien dados deberían bastar. Una vez muerto, acércate al panel tras él y usa todas las piezas por turnos. Se abrirá una puerta, crúzala y ve a la sección de la cloaca. El primer hueco a la izquierda da al depósito de la cloaca. Ignóralo por unos instantes y sigue hasta otro hueco a la izquierda donde puedes apoderarte de la Medalla Lobo y una llave pequeña. Vuelve y entra en el depósito, guarda ahí la medalla pero conserva la llave. Toma el documento de fax de la mesa y las balas del armario del rincón. Empuja la consigna grande del muro trasero para revelar el depósito subterráneo. Baja por la escala. Usa el encendedor con dos lámparas de aceite para descubrir cartuchos y munición de Magnum. Vuelve a subir la escala. Ve a la caja de artículos y asegúrate de que llevas la manivela de válvula y la Magnum, pero con al menos dos espacios vacíos. Deberías grabar aquí. Usa el ascensor de la esquina.

Tendrá lugar una secuencia de vídeo tras la cual controlarás a Ada. Corre tras la mujer y encarámate a la escala de la pared de la cloaca. Corre al otro lado del conducto del ventilador para escapar de los bichos. Baja por la escalera. Tras la secuencia de vídeo con Ada y Annette, corre por la pasarela y baja por la escala para recuperar el control de Leon. En vez de ir tras Ada, ve a otro ascensor de la izquierda y desciende al depósito. Hallarás munición en la bolsa de la mesa y hierbas en el rincón de la sala. Graba y toma la manivela de válvula del cofre de almacenamiento: el almacén se abre con la llave pequeña. Sal de nuevo a la cloaca.

Pasa las arañas corriendo, cruza la puerta y ve hacia la cascada. Gira a la derecha, cruza la puerta y te encontrarás con Annette. Usa la manivela de válvula para subir la pasarela, crúzala y usa de nuevo la manivela para que baje. Graba con la cinta, toma la Medalla Lobo y sal. Corre por el pasillo, ahora sin cocodrilo, avanza por el fango y sube la escalera. Ve por la pasarela izada para obtener la Medalla Águila junto a la consola. Vuelve a la escalera que lleva al ventilador, usa la Medalla Águila en la cascada y pasa por una nueva puerta.

Ve por la pasarela a la derecha de donde estaba el tranvía en la misión 1 y Leon lo llamará. Súbete y haz el recorrido. Si tienes balas de Magnum en cantidad dispara unas cuantas contra la bestia que invade el tranvía (o elúdela sin más). Cuando se acabe el viaje, sal del tranvía y gira a la izquierda, usa tu encendedor con la pistola de bengalas, luego toma la llave de la caja de armas y sigue por la puerta. En los siguientes pasillos te esperan unos

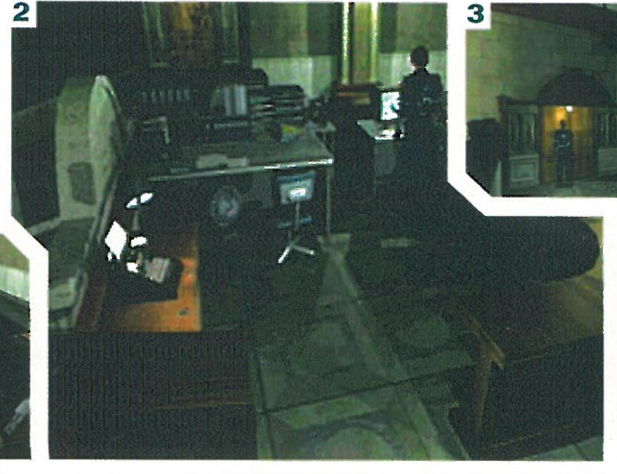


[1] La puerta junto al helicóptero da a la sala de las dos figurillas sin joyas. [2, 3] Al resolver el puzzle en esta misión consigues una pieza torre, y no una llave como antes. [4] Es vital que ahorres el máximo tiempo posible usando atajos como esta escalera de emergencia.

[1] Una escopeta te espera en el escritorio de delante. Señal de que esta misión será más difícil. [2] Examina siempre los terminales, suelen hacer algo útil. [3] Hora de ir al oeste, joven. [4] ¡Dos zombis nuevos! Una de las sorpresas de la misión dos.

1

2



3

4

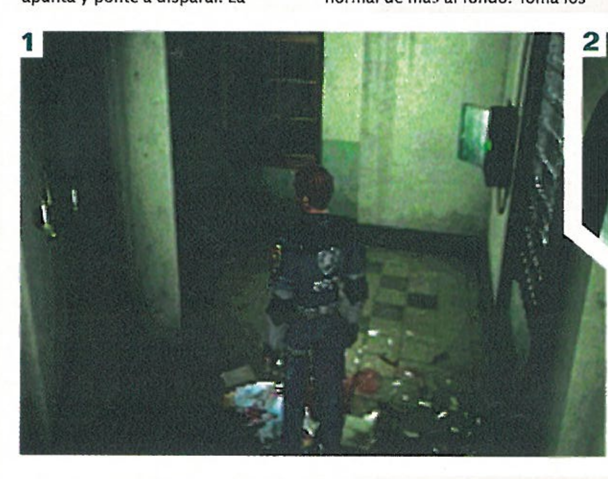
zombis. A la izquierda hay callejón sin salida, ve al fondo y toma del cadáver las partes caseras de la escopeta. Combínalas con la escopeta normal. Vuelve y ve por la bifurcación de la derecha. A la derecha de la puerta anterior hay hierbas verdes, y a su derecha una escalera que da a la sala de control. Toma los cartuchos y las balas de Magnum, pon en el baúl el *spray* del armario de la pared posterior y asegúrate de tener libre un espacio del inventario. Usa el ascensor para bajar a la pasarela inferior, cruza la puerta que da a otra sala de control y toma la llave del panel. Ahora vuelve donde dejaste a Ada; en el camino te emboscará el nuevo malo, abátelo y cachéale en busca de cartuchos. Usa la llave del panel junto a Ada y vuelve al ascensor del tren. Usa la llave en el panel que hay cerca del tren y el ascensor se pondrá en marcha. Súbete a él y toma los cartuchos de Magnum del lavabo. El ascensor baja y un retumbo te indica que el tercer jefe está aquí. Carga la Magnum y sal.

El lamedor de las garras está demasiado cerca, así que corre al otro extremo de la plataforma, apunta y ponte a disparar. La segunda vez este jefe es mucho más difícil de matar, así que quedas advertido de que deberás esquivar y escapar mucho más, así como aprovechar tus balas de Magnum. Cúrate tanto como haga falta y asegúrate de que dispones de unos segundos cuando te quedas sin munición. Una vez rechazado el jefe, vuelve para ver cómo está Ada y el ascensor se detendrá. Sal y explora el pozo y el ascensor seguirá sin ti. En esta nueva zona hay una caja movible que debes empujar a un ascensor y hacia las otras cajas de la izquierda. Con esto llegas cerca de la sala de energía, pero no puedes entrar. Recoge los cartuchos del rellano y baja con el ascensor que hay por ahí.

Elimina los lamedores y luego acciona el interruptor de la caja eléctrica. Regresa al ascensor y en el camino echa una mirada al borde de la baranda. Una vez en el ascensor pulsa cualquier botón para que te transporte al laboratorio. Elimina los zombis y dirígete al depósito. Toma hierbas, cartuchos y balas y graba. Ahora baja por el pozo principal y pasa por el pasillo azul (oeste). Ve a la derecha, a la puerta normal de más al fondo. Toma los cartuchos de la consigna y la tarjeta-llave amarilla de la consola. Trepa por el pozo que antes contenía plantas. Mata a dos lamedores y toma los cartuchos de la consigna. Sal, regresa por el pasillo y baja por el corredor rojo, hasta encontrar la puerta congelada. Entra al fondo de la sala frigorífica, toma la caja de fusibles, úsala en el monitor, hazte con el fusible principal y sal al fondo por el pasillo rojo. Usa el fusible principal en la zona de la estación central. Ve por el corredor azul, carga balas de Magnum, abre la contraventana de la izquierda y mata a las plantas. Baja con cuidado ante los tres lamedores y entra en la puerta del fondo. Anda por los pasillos, toma el mapa de la sala del monitor y asegúrate de tener la llave de la caja de armas. Sal y ve a la izquierda, al cruce en forma de T, entra en la sala y agénciate las granadas usando la llave de la caja de armas. En la puerta contigua encontrarás la llave de la sala de energía; tómala, vuelve al cruce en forma de T y sigue recto por entre las larvas, cruzando luego la puerta de la izquierda. Mata a la polilla y las larvas y escribe en el ordenador «GUEST» como contraseña. Vuelve a subir por la escala y ve al pozo del este encargándote de unos lamedores en el camino. Abre la contraventana. Usa el terminal de huellas dactilares de dentro y carga antes de entrar, ya que te aguardan tres lamedores. Vuelve a la sala de energía (donde dispusiste las cajas) y prepárate para una secuencia de vídeo. Mata al tipo de las garras en el fuego. Seguirá una secuencia de vídeo con Annette en la que recibes la llave maestra. Sube al ascensor por el que viniste. Usa la llave en el panel y desciende. Corre de nuevo al final del tren, agénciate la llave de la plataforma y graba. Pasa por la puerta y la pasarela y tomas las piezas del generador. Úsalas en el siguiente generador para enfrentarte al gran jefe final. Evita cada arremetida de la bestia, disparando cuando estés seguro de acertar (es decir, si está a tu mismo nivel). Sigue así hasta que te echen un lanzacohetes. Un disparo hará todo el trabajo. Corre otra vez al tren, eliminando zombis por el camino. Ve enfrente del motor y ponlo en marcha. Manténte lejos del mutante y acribíllalo a granadas hasta que la pesadilla haya acabado.



1



2

3



[1] Un detalle sutil: Claire ya ha usado la cuerda para arreglar las contraventanas, pero no aguantará todo el rato. [2] Las hierbas siempre son gratas. [3] Si quieres un final veloz de verdad, quizá quieras derribar a estos tipos y correr.



Leon: Misión Uno



NOMBRE: Leon
GUSTOS: Adaptar armas, las espías
AVERSIONES: Los niños pequeños, las cosas deslizantes con garras







[1] No malgastes la munición, huye sin más de este grupo y entra en la comisaría. [2] Si quieres la llave especial, no recojas nada; y eso incluye la escopeta de ese tipo... [3] ...y las balas sueltas que hallarás en estos armarios.

Las calles de la ciudad en las que empiezas tu aventura son sólo el preludio de un mundo de horror y supervivencia. Puedes elegir entre recoger las balas y la escopeta o ir directo a la comisaría e intentar acceder a un secreto extra. Si decides hacerte con la escopeta, resérvala para el interior de la comisaría.

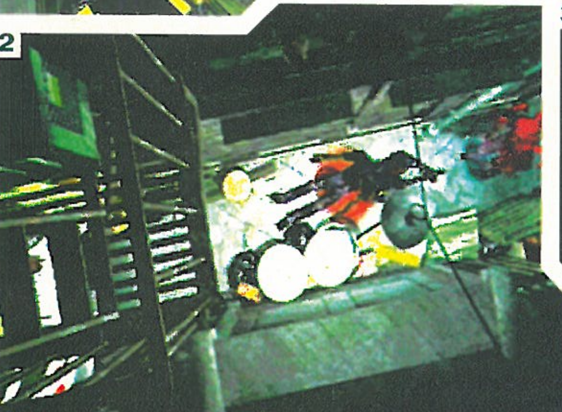
Comisaría de Raccoon City: llegas al salón principal. Al fondo hay un escritorio sobre el cual hallarás balas, un ordenador, una máquina de escribir y cinta para grabar la partida. No lo hagas ahora, claro; dirígete a la puerta estrecha de la izquierda (la única abierta). Dentro encontrarás un poli que te da una tarjeta-llave azul. Saldrás de la sala de forma automática y la puerta se cerrará detrás de ti, así que no te molestes en intentar volver dentro. Ve al terminal de ordenador y usa la tarjeta-llave para abrir las otras dos puertas del vestíbulo. Entra rápidamente por la puerta doble del oeste (mira el mapa si te desorientas). Aquí encontrarás la primera caja de artículos. Pon ahí el cuchillo. Gírate y recoge un documento de la silla; tiene una combinación que necesitarás más tarde. Fíjate en el escritorio cerrado del rincón.

Cruza por la puerta tras la pantalla de madera y por un pasillo en forma de L. Recoge balas de los policías muertos del suelo. Algunos pasos más allá te toparás con un lamedor. Despáchalo sin problemas con dos tiros de escopeta desde cerca; si sólo tienes la pistola, déjalo atrás y ve a la siguiente puerta. Ve al centro del pasillo en forma de U y entra en la puerta doble. Ve al cuarto trasero y usa el encendedor (arriba a la derecha, en el inventario) en la chimenea para obtener la primera joya roja. Agénciate también el archivo y las balas. Sal y sigue por el pasillo, asegurándote antes de llevar el cargador a tope, ya que te encontrarás un grupo de zombis (por si las necesitas, hay hierbas curativas verdes bajo la escalera). Entra en el depósito del fondo a la derecha. Deposita la joya roja en el baúl. Fíjate en el armario cerrado; éste requiere la llave especial (hemos hablado de ello antes), que equipará a Leon con un nuevo traje.

Sal del depósito y sube las escaleras. Ve pasillo abajo, ignorando la primera puerta. Empuja con cuidado las dos estatuas más pequeñas por la sala, hasta unas losas especiales a cada lado de la escultura grande de modo que queden cara a cara. Si te pasas empujándolas, no podrás volver a arrastrarlas otra vez (si esto pasara, ve a las escaleras y vuelve, y el puzzle estará como al principio). Cruza la puerta junto a las estatuas. Quédate atrás y cárgate a los zombis en cuanto se acerquen. Entra en la oficina de S.T.A.R.S. Registra en todos los escritorios, excepto el del fondo a la izquierda, y toma el diario, la Medalla Unicornio y balas. Hay una escopeta en el armario de metal junto a la puerta. En tu búsqueda te encontrarás a Claire en una secuencia de vídeo. No te quedes por ahí, vuelve al vestíbulo principal (donde empezaste) almacenando la segunda joya roja por el camino.

Usa la Medalla Unicornio en la estatua de la fuente del centro de la sala. Obtendrás la Llave de Picas azul del recinto. Es momento de









[1] Gírate y enfréntate al horror. [2] Cuando la puerta se abra, espera aquí y cárgate los zombis uno a uno. [3] Sucios zombis. [4] Puedes eliminar a esta panda desde aquí apuntando bajo.

[1] Si te muestran desde este ángulo, seguro que hay algo detrás tuyo. [2] Es útil que apuntes de forma automática a los malos que no están en pantalla. [3] Verás una hierba verde en los arbustos ante la entrada. Justo lo que necesitas si estás herido.





volver sobre tus pasos al segundo piso. Por el camino, deténte en la sala de archivos (puerta cerrada al sudoeste, cerca del primer lamedor). Ábrela, entra y empuja el taburete hacia el armario más retirado. Súbete con X y hazte con la manivela. También verás balas y una cinta para grabar. Sal, sube por las escaleras y atraviesa la sala de la estatua hasta una puerta justo pasada la oficina de S.T.A.R.S. Usa la Llave de Picas para abrir y tírala. Asegúrate de llevar el arma bien cargada y entra para vértelas con cuatro zombis. Avanza para alertarlos, luego retrocede y cárgatelos con la pistola o intenta hacer un destrozo con la escopeta. Gira a la derecha y ve al final del pasillo. Fíjate en el escritorio cerrado: contiene las partes caseras de la pistola.

Entra en la biblioteca. Sube las escaleras, ve por la pasarela y pasa por la primera puerta. Sigue pasillo abajo y entra en el desván. Usa la manivela en el agujero circular del muro derecho para que la escalinata se ponga en su lugar. Tira la manivela y vuelve a la pasarela de la biblioteca. Ve por dicha pasarela en dirección contraria a las escaleras. El suelo cederá, dejando caer a Leon en un compartimento secreto. El diagrama de la pared muestra cómo solucionar el puzzle, pero para hacerlo rápido, pulsa el botón de la luz roja, cruza el pasadizo que revela y ve al estante del fondo a la izquierda. Muévelo un espacio a la derecha. Ve al siguiente estante y haz lo mismo. Se mostrará un panel que se abre en el compartimento secreto, vuelve a entrar y toma la Pieza Alfil, luego sal de la biblioteca por la puerta doble.

Elimina los zombis de la explanada del segundo piso. Ve a la escalera de emergencia y actívala, pero no bajes todavía. Sigue hasta llegar a una puerta. Entra en el depósito del segundo piso. Pon la Pieza Alfil en el cofre y toma la llave pequeña, que brilla. Vuelve sobre tus pasos por la misma zona, yendo a la biblioteca por la puerta doble, y cruzando la puerta sencilla que da al pasillo de fuera. Verás el escritorio cerrado en el que te fijaste antes, y que ahora puedes abrir con la llave pequeña. Toma las partes caseras de la pistola y combínalas con la pistola. Ahora vuelve al depósito del segundo piso (por la biblioteca y la explanada) y cruza la puerta del fondo que da al vestíbulo. Pasa por la puerta que está justo delante tuyo. Agénciate las balas del poli muerto cuyo fallecimiento te alertará sobre el escuadrón de cuervos asesinos que te espera. Al contrario que en la otra misión, ATACARÁN, pero se derriban fácilmente con la pistola casera. Ve por el pasillo de los cuervos y sal por la puerta que lleva al tejado, con el helicóptero en llamas. Camina a la derecha, a la escalera de incendios, y baja. El patio está repleto de zombis; si puedes, pásalos de largo en vez de gastar tu munición. Deberías girar a la izquierda dos veces y cruzar una puerta. Ya estás en la central eléctrica. Que no te tiente la idea de abrir la puerta del fondo (sólo conduce a un montón de zombis); en vez de eso, toma la manivela de válvula, balas y cinta para grabar. Ahora sería un buen momento para guardar la partida. Vuelve al tejado, pasa el helicóptero incendiado y ve a la zona cercada, crúzala y sube hasta el final y usa la manivela de válvula. Esto apagará el fuego.

Ahora vuelve por los pasillos de los cuervos al depósito del segundo piso. Pon la manivela de válvula en el baúl y saca las dos joyas rojas. Desanda tus pasos hasta el vestíbulo por el que acabas de pasar y verás que ya puedes franquear la puerta que antes estaba bloqueada por un muro de llamas. Entra y acércate a la escultura. Usa una joya roja delante de cada una de las dos figurillas laterales. Ya puedes adquirir la Pieza Rey. Recoge la Llave Diamante (brilla a la izquierda de la escultura) y los cartuchos de escopeta (cerca de la puerta). Vuelve al depósito y deja la Pieza Rey. Asegúrate de tener libres en el inventario al menos cuatro espacios. Vuelve al pasillo de los cuervos pero entra esta vez en la puerta gris antes de llegar a la puerta del tejado. Sal al exterior y cruza la puerta, advirtiendo unas hierbas verdes.

En la oficina del este, agénciate las balas de un poli muerto y ve a la zona principal de oficinas, plagada de zombis. Éstos tienden a acechar en el despacho interior, así que ten cuidado al acercarte. Al final de los escritorios hay una cinta para guardar. Entra en el despacho interior, donde hallarás una hierba roja tras el escritorio y una caja fuerte. Ésta puede abrirse son la combinación 2236. Recoge balas y un mapa del interior. Sal de la oficina principal por la puerta doble azul, asegurándote de ir bien cargado. La sala de espera está repleta de zombis; si tienes que recurrir a la escopeta, reserva tres cartuchos. Tras el tiroteo, sigue por la puerta del fondo del vestíbulo, donde hallarás más zombis. Ahora sigue hasta llegar a la primera puerta a la derecha y entra en la sala de interrogatorios. Antes comprueba que llevas la escopeta cargada. Toma la cuerda, el atomizador y la Pieza Torre, que activa una sorpresa desagradable. Sal por pies o bien usa los cartuchos de escopeta. Sal y métete en la siguiente puerta a la derecha. Recoge la llave pequeña. Ahora vuelve al vestíbulo principal (usa la escalera de emergencia para ir más rápido). Pasa por la puerta doble y ve al escritorio cerrado que pasaste al principio. Ábrelo para obtener balas.

Vuelve sobre tus pasos hasta el vestíbulo por el que acabas de pasar y la puerta bloqueada antes por un muro de llamas ya es accesible...

Usa la puerta de detrás de la pantalla y ve al pasillo en forma de U como antes. Usa la cuerda en el interruptor brillante para activar las contraventanas. Sigue por el pasillo en forma de U hasta llegar al fondo de las escaleras. Con la escopeta a punto, ve a la puerta cerrada del fondo a la derecha, ábrela y entra para enfrentarte a una horda de zombis. Ten cuidado porque se ocultan entre los armarios para emboscarte. Una vez despejada



Nunca vienen mal estas cajas rojas de balas. Lo mejor es que por muchas que lleves sólo ocupan un espacio.



Especial



[1] Es básico fijarse en la ubicación de los depósitos, ya que siempre debes saber por dónde cae el más cercano.

la zona, registra los cajones para conseguir película y cartuchos de escopeta. Sal de la sala como viniste, entra en la otra puerta y usa la película en el cuarto oscuro. Vuelve donde hallaste la película y sal por la otra puerta. Entra en el despacho interior, donde te encontrarás a aquel poli del principio que ha empeorado. Toma la Llave Corazón del escritorio. Ve al despacho exterior, donde verás balas y un documento. Sal al vestíbulo principal.

Busca la puerta cerrada de la oficina del este (se ve en rojo en el mapa). Ábrela y deshazte de la llave. Entra y ve al fondo del vestíbulo. Toma cartuchos de escopeta del estante. Baja por las escaleras que dan al sótano. Mata a los perros cuando se abalancen si tienes la escopeta o prueba con ráfagas continuas desde lejos con la pistola casera. Ve a la puerta doble marrón, al oeste, y entra en la sala de calefacción. La pared trasera muestra un mapa del sótano. El panel de control con cinco interruptores activa el lector de tarjetas-llave necesario para acceder a la sala de armas. Coloca los interruptores arriba, arriba, abajo, abajo, arriba y sal.

Ve al oeste y encontrarás un garaje al final del vestíbulo. Aquí te encuentras con Ada por primera vez. Empieza a empujar la camioneta y ella te ayudará. Con esto se descubre una puerta. Ella decide huir de ti. Síguela y entra en el bloque de celdas por la puerta de malla, recogiendo de paso las balas del escritorio. Ada espera en la celda del fondo, donde Ben se ha encerrado. Tras la secuencia de vídeo, toma del estante que hay junto a la celda el abridor del pozo de visita y vuelve a la puerta de metal que hay justo antes del bloque de celdas. Entra en la zona de la perrera y dispara a los chuchos a través de la malla. Hay un pozo de visita a la izquierda, usa el abridor y baja por la escala.

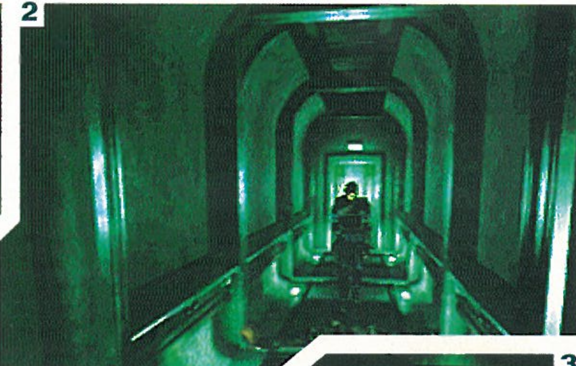
El pasillo de la cloaca está patrullado por dos arañas. Elimínalas y continúa hasta subir por las escaleras del final. Entra en el depósito de la izquierda y toma todas las Piezas Ajedrez. Sal y vete recto a una sala con barandas y una pasarela central. Ve por la pasarela a un panel de control y usa todas las piezas de ajedrez que tengas. Sal y una secuencia de vídeo te presentará a Ada y le pasará a ella el control. Ve por la única puerta que se abre y actúa con cuidado porque hay dos perros al acecho. Cruza la plataforma y métete en la puerta de la izquierda. No pulses el interruptor, baja por las escaleras a un lado y entra en el nivel sumergido.





Trepa a la caja de la izquierda y empújala hacia fuera, luego vuelve a subirte y mueve las cajas para que formen una línea contra la pared trasera. Vuelve a la escalera y usa el interruptor. Corre por el puente flotante y toma la Llave Porra. Vuelve sobre tus pasos y entra en el edificio que queda a mano izquierda. Baja por el ascensor, recoge los cartuchos y vuelve donde tomaste el control de Ada por primera vez. Viene otra secuencia de vídeo y el control vuelve a Leon. Toma las balas y la Llave Porra y vuelve al sótano por el garaje. Ten la escopeta lista para encargarte de dos lamedores y sigue hasta hallar una puerta doble marrón. Entra en la sala de autopsias. En el armario del rincón del fondo verás una tarjeta-llave roja. Agénciatela y lucha con los moradores de la sala. Sal y ve al extremo opuesto del vestíbulo, donde hallarás la armería. Usa la tarjeta-llave amarilla en la máquina lectora y entra. Hazte con la metralleta y equípate con la mochila. Sube las escaleras por las que entraste al sótano y ve a la puerta antes cerrada, a la izquierda del hueco de la escalera. En la sala trasera hay una Magnum y un documento. Puedes obtener cartuchos de una consigna. Ahora mira el mapa, dirígete hacia la puerta verde que brilla y métete en la sala de prensa. Usa el encendedor en el horno del rincón derecho del fondo, luego usa tres interruptores de las lámparas en este orden: centro, derecha, izquierda. De un cuadro en la pared de detrás tuyo habrá caído una rueda dentada dorada. Tómala y sal, dirigiéndote a la biblioteca del tercer piso y matando de paso un lamedor. Ahora sigue por la pasarela y ve al piso superior del desván. Usa la rueda en el mecanismo y pulsa el interruptor. Cuando se abra el panel de hierro toma la Pieza Caballo y deslízate al sótano por el vertedor del polvo. Vuelve a visitar las celdas para ver a Ben y conseguir un documento. Ve a la perrera y baja por el pozo de visita. Avanza por el pasillo de las alcantarillas y sube las escaleras asegurándote de estar lo mejor posible de salud y de llevar la Pieza Caballo. Aquí toparás con el primer jefe final.

Prepara la metralleta y retrocede



[1] Los lamedores llegan a todas partes; aquí hay uno al principio del juego... [2] y éste te sorprende al volver al laboratorio. [3] No des tiempo a las plantas de escupir su saliva venenosa.

a una de las áreas laterales. Desde ellas puedes ver las criaturas que te lanza la bestia y apuntarles bien cuando se acercan. No dejes de disparar: un flujo constante de fuego acabará finalmente con ella. Tras tu victoria, usa la Pieza Caballo en el panel de control para abrir la puerta y reunirte con Ada. Baja las escaleras y sal.

Al avanzar por la cloaca, el primer hueco a la izquierda da al depósito de la alcantarilla. Toma el archivo de fax de la mesa y las balas de la pistola del armario del rincón. Empuja la consigna grande del muro trasero para revelar el depósito subterráneo. Baja por la escala. Usa el encendedor con dos lámparas de aceite para descubrir cartuchos y munición de Magnum. Vuelve a subir la escala. Ve a la caja de artículos y asegúrate de que llevas la manivela de válvula y la Magnum, pero con al menos dos espacios vacíos. Deberías grabar aquí. Usa el ascensor de la esquina.

Tendrá lugar una secuencia de vídeo tras la cual controlarás a Ada. Corre tras la mujer y encarámate a la escala de la pared de la cloaca. Corre al otro lado del conducto del ventilador para escapar de los bichos. Baja por la escalera. Tras la secuencia de vídeo con Ada y Annette, corre por la pasarela y baja por la escala para retomar el control de Leon. Sal otra vez a la cloaca y avanza por la izquierda hacia el siguiente hueco. Una vez dentro, toma la Medalla lobo y cartuchos de los cuerpos de soldados. Si las arañas se ponen pesadas no intentes matarlas en el techo, mejor atráelas a una pared y despáchalas con la pistola casera. Avanza al extremo opuesto del canal y a la izquierda. Cruza la puerta y encárgate de dos arañas más. Camina hacia la cascada y sitúa la Medalla Lobo en el panel lateral. Entra en el hueco tras de ti y cruza la puerta doble. Ve al panel de la luz roja y usa la manivela de válvula para bajar la pasarela. Tras cruzarla la tienes que volver a subir. Si lo olvidas, sólo tienes que volver sobre tus pasos perdiendo tiempo. Sería inteligente grabar ahora. Toma hierbas verdes si estás herido. Sigue por la izquierda hasta el final de un pasillo y darás con el segundo jefe final, un cocodrilo gigante.

Matarlo es sencillo cuando se sabe el modo. Corre hacia atrás hasta encontrar un interruptor verde en la pared que hay a mano izquierda. Úsalo y se soltará un cilindro de gas que el cocodrilo se pondrá a mascar. Dispara al cilindro y cúbrete.

Corre por entre el estropicio al final del pasillo y usa el interruptor para abrir la puerta. Cruza la cloaca y sube la escala con Ada a remolque (después de que haya vendado tus heridas). Cruza la pasarela y sube la rampa. Toma el documento de la consola y la medalla Águila del cadáver. Desciende y vuelve atrás por el pasillo del cocodrilo hasta la zona de la pasarela inferior. Usa la manivela de válvula para la pasarela. Cruza y sal.

Usa la Medalla Águila en el panel lateral de la cascada y cruza la nueva puerta. Tira del interruptor a la derecha del tranvía. Súbete y haz el recorrido. Si tienes balas de Magnum en cantidad dispara unas cuantas contra la bestia que invade el tranvía (o elúdela sin más). Cuando se acabe el viaje, sal del tranvía y gira a la izquierda, usa tu encendedor con la pistola de bengalas, luego toma la llave de la caja de armas y sigue por la puerta. En los siguientes pasillos te esperan unos

zombis. A la izquierda hay callejón sin salida, ve al fondo y toma del cadáver las partes caseras de la escopeta. Combínalas con la escopeta normal. Vuelve y ve por la bifurcación de la derecha. A la derecha de la puerta anterior hay hierbas verdes, y a su derecha una escalera que da a la sala de control. Toma los cartuchos y las balas de Magnum y asegúrate de tener libre un espacio del inventario. Sal por la puerta de la izquierda. Entra en el tren, ve al otro extremo y toma la llave del panel de control y munición de Magnum. Vuelve a salir y usa la llave en el panel que hay junto al tren, luego vuelve al interior. El ascensor baja y un retumbo te indica que el tercer jefe está aquí. Carga la Magnum y sal.

El lamedor de las garras está demasiado cerca, así que corre al otro extremo de la plataforma, apunta y comienza a disparar. Necesitarás un buen número de balas, pero la Magnum lo matará. Cuando ya sea historia, vuelve dentro para ver una secuencia de vídeo donde Leon lleva a Ada al depósito del laboratorio. Recoge la munición de Magnum del escritorio y los cartuchos de la consigna. Deja vacíos dos espacios del inventario. Sal, baja por el pasillo que pone «main shaft» y entra en la puerta. Sigue hasta la estación central y luego baja por el tramo azul (del este). Cruza la puerta y baja a la izquierda por el pasillo que da a una puerta de aspecto gélido. Entra en la cámara frigorífica, toma la caja de fusibles y úsala en una máquina cercana para obtener el fusible principal. Sal y vuelve atrás por el tramo azul hasta la estación central. En el centro hay un mecanismo en el suelo. Usa el fusible principal con esto. Ahora baja por el pasillo rojo (oeste) y entra por la puerta. Ve a la derecha y cruza la puerta del fondo. Toma el lanzallamas del armario y el documento. Enciende el aspersor de gas. Dispara con el lanzallamas a los tentáculos. Trepa al agujero donde estaban dichos tentáculos. Cambia a la escopeta para cargarte a dos lamedores de esta sala, toma los cartuchos del armario y la cinta del escritorio. Sal por la puerta.

Baja por el vestíbulo hasta una gran puerta de acero. Ten a punto cartuchos incendiarios y dale al interruptor para abrir la puerta. Abrasa a las dos plantas de dentro que escupen veneno. Sigue bajando por el vestíbulo y cruza la puerta del final hasta un saliente donde te encararás con otra planta venenosa. Baja por la escala y entra en la puerta. Ve por el pasillo listo para despachar a unos lamedores. Sólo hay un camino por la próxima sección, y pasarás una máquina de escribir, una caja de artículos y un mapa. Ahora sería un buen momento para grabar, asegúrate de tener la Magnum, la llave de la caja de armas y un par de espacios vacíos. Sigue hasta la puerta grande y penetra en el centro de investigación. Gira por el pasillo de la izquierda y entra en la sala. Abre la caja de armas con la llave, toma las partes caseras de Magnum y combínalas con tu Magnum. Cruza la sala contigua y entra en un laboratorio de investigación atestado de zombis. Hacia el final de la sala hay una tarjeta-llave roja del laboratorio, tómala y vuelve donde antes habías girado por el pasillo de la izquierda; esta vez ve por el de la derecha.

Sigue recto mientras evitas a las babosas. Usa la tarjeta roja en el lector para entrar en la zona restringida. Cárgate la polilla mutante. Elimina las babosas del rincón para poder usar el terminal del ordenador. Identifícate como «GUEST». Sal y vuelve por el complejo del laboratorio/centro de investigación, vuelve a subir la escala y cruza la zona de la estación de fusibles por el tramo azul (del este). Abre la puerta cerrada de la izquierda junto al letrero que reza «East Area». Acércate al terminal e intenta abrir la puerta. Dirá que hace falta otro usuario, así que no podrás abrirla, pero ahora lo hará Claire. Regresa a la puerta que hay junto al cartel de «East Shaft» y entra. Dentro hay montones de zombis. En la pared del fondo a la izquierda según entras hay un interruptor de la luz. Enciéndelo y prepárate para un auténtico festín de zombis. Hallarás munición de Magnum y un aerosol cerca de la puerta, mientras que el disco MO está en una mesa de operaciones a mano derecha. Sal al pasillo del pozo del este.

Saldrás frente a Annette Birkin, quien, propensa como es a los accidentes, deja caer el G-Virus, así que hazte con él...

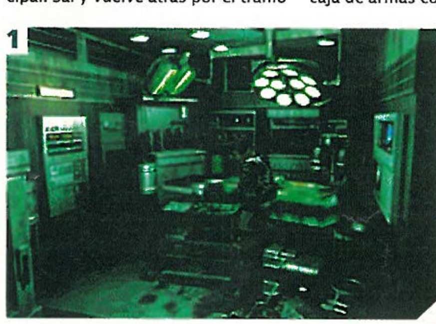
Saldrás frente a Annette Birkin, quien, propensa como es a los accidentes, deja caer el G-Virus, así que hazte con él. Ahora empezará una alerta de autodestrucción. Sal hacia la estación de los fusibles y luego baja por el pozo rojo (al oeste). Aquí te encontrarás con Ada y sabrás la verdad sobre ella. Tras la secuencia de vídeo, sigue por la puerta, ve pasillo abajo y gira a la izquierda, luego baja por la escala. Baja por los pasillos ocupándote de los zombis (reserva los cartuchos de escopeta, los necesitarás) hasta llegar al terminal de ordenador frente al cual pasaste antes. Usa en él el disco MO para abrir la puerta grande y, tras curarte cuanto puedas, entra.

Ve al centro de la sala hasta llegar al ascensor del fondo, luego activa el interruptor rojo de la izquierda. Ahora aparecerá el jefe final. En su primera encarnación bastará con la Magnum casera; sólo debes alinearte y darle dos o tres veces antes de correr y repetir el proceso. Cuando se transmuta es mucho más difícil acertarle ya que se pone a saltar. No te molestes en disparar cuando está sobre objetos: huye y espera a que se ponga a tu mismo nivel. Si has sido lo bastante prudente para reservar los cartuchos de la escopeta, la cosa es mucho más fácil, ya que cinco o seis disparos con la escopeta casera lo abatirán. Ahora usa el ascensor para escapar y ver la secuencia de vídeo que termina la primera misión de Leon. El juego creará un punto de grabación, ahora necesitas insertar el disco de Claire y cargar este nuevo espacio.

1


2


[1] En esta misión no puedes abrir esta puerta, pero sólo por probar harás que Claire la abra en la misión dos. [2] La sala de vacunación contigua está plagada de zombis.

1


2


3


4


5


[1] El disco MO necesario para la puerta del laboratorio de abajo está en la mesa de operaciones. [2] Munición de Magnum, de lo más útil para el duelo con el jefe del final del juego. [3] Annette es propensa a los accidentes. [4] Ada se quita la máscara. [5] Usa la Magnum casera con los zombis y perderán la cabeza, literalmente.



Claire: Misión dos



NOMBRE: **Claire**
GUSTOS: **Crear bombas, hacer de canguro**
AVERSIONES: **Las figuras autoritarias, las arañas**

[1] Aquí hallarás la llave de la caseta eléctrica. [2] No hay manivela de válvula, ahora se encuentra en el despacho del este. [3] Sólo por confundirte, no hay zombis patrullando en el patio. No te preocupes, enemigos más crueles te aguardan.

La mayor parte de la segunda aventura de Claire es casi idéntica a la primera de Leon y Claire. Tras acabar de completar la misión de Leon, observarás que se han cambiado objetos de lugar y se han introducido unos monstruos más difíciles. Para equilibrar las cosas, también repararás en que hay más hierbas, energía y armamento al principio del juego.

Al principio las calles de la ciudad no resultan familiares, pero en seguida te percatas de que sólo las estás viendo desde otra perspectiva. Si pasas corriendo las ansiosas hordas de zombis, repararás en una puerta, arriba a la derecha, que te da acceso al aparcamiento de detrás de la caseta eléctrica, una zona a la que antes Leon no podía acceder. Ve por la derecha hasta un pequeño despacho para obtener la llave de la caseta, luego ve a la izquierda, abre dicha caseta y entra en ella. A partir de aquí puedes correr sorteando a los zombis y subir al segundo piso por la escalera de incendios. Tu primera tarea es ir al vestíbulo principal, así que zigzaguea por el pasillo de los cuervos y sigue hasta el depósito del segundo piso. Recoge la llave pequeña y sal a la explanada del vestíbulo principal. Aquí, además de zombis, hallarás la Medalla Unicornio en un extremo. Tómala, baja por la escalera de emergencia y acércate al escritorio de entrada del vestíbulo principal. Aquí hallarás un útil lanzagranadas y una cinta para grabar.

Tu segundo objetivo es conseguir la manivela de válvula que ahora se encuentra en la oficina del este, así que sube la escalera, cruza el depósito y el vestíbulo de los cuervos, pasa por una puerta exterior y ve al fondo de la oficina. Ocúpate de los zombis de dentro, toma la manivela y ponte a salvo en el despacho interior. Usa la combinación 2236 y toma los cartuchos de ácido y el mapa. Como antes, vuelve al vestíbulo de los cuervos y sal al helicóptero en llamas para usar la Manivela Válvula. Prepárate a huir de un nuevo enemigo.

Ya puedes acceder a la puerta que antes estaba obstruida por un muro de llamas. A la izquierda de la escultura encontrarás una tarjeta-llave azul. Usa el lanzagranadas con el lamedor que sale y regresa al vestíbulo principal. Ahora puedes usar la tarjeta-llave para abrir las otras puertas. Cruza la puerta doble hacia el oeste, mata a los zombis del depósito y sigue por el pasillo hasta llegar a las escaleras. Graba y ordena tu inventario en el cuarto oscuro antes de subir arriba. Ve por el pasillo al puzzle de la estatua, que funciona como antes (empújalas para que estén frente a frente) y hazte con la joya. Cruza la puerta abierta y métete en el despacho de S.T.A.R.S. Tras la secuencia de vídeo con Leon, toma la Llave Diamante y la ballesta de la consigna. Sal y verás a Sherry. Mata al zombi y síguela a la sala. Usa la ballesta con los zombis. Gira a la derecha, toma munición del escritorio y entra en la biblioteca.

El puzzle de los estantes funciona como antes. Ve por la pasarela, déjate caer, enciende el interruptor y mueve los dos primeros estantes a la derecha. En lugar de una pieza ahora obtendrás la Piedra Serpiente. Sal por la puerta doble, encárgate de los zombis y baja por la escala. Deja la piedra en el depósito, toma la Medalla Unicornio y









[1] Un desastre en vídeo. [2] Territorio de cuervos. [3] Tienen que estar por aquí, en serio. [4] Ah, ahí están. Los cuervos atacan sin avisar. [5] Esta puerta da al depósito.

[1] Esta puerta te lleva a un grupo de escaleras exteriores. [2] Una hierba que te conviene recoger. [3] Ya estás en el despacho del este. Qué rápido. [4] Mata a los zombis y toma la manivela de válvula [al fondo a la derecha]. Ya puedes sofocar el incendio. [5] En el laboratorio.



úsala en la fuente para conseguir la Llave de Picas. Ahora ve por la puerta doble (oeste) y sigue hasta la puerta gris que pasaste antes. Dentro, si empujas el taburete y te subes a él, verás un encendedor en vez de una manivela. Sal y sigue por el pasillo hasta llegar a una puerta doble marrón. Entra y ve al cuarto trasero. Toma balas de un rincón a la izquierda y usa el encendedor en la chimenea para conseguir la segunda joya. Ve por el pasillo y graba en el cuarto oscuro, luego dirígete a la izquierda hasta llegar a la puerta gris del final que ya puedes abrir. Dentro hallarás explosivo plástico a la izquierda, frente a unas flechas y algo de película. Sal y te encontrarás en el despacho cerrado que en la misión uno contenía un poli condenado. Verás munición en un armario y un detonador en el escritorio. Vete por la puerta más alejada al vestíbulo principal y luego a la puerta sencilla que hay junto a la entrada principal.

Entra por la puerta sencilla, sigue adelante, baja por un pasillo marrón hasta llegar a una puerta con una pequeña puerta enrejada. Entra, ignora el atomizador y toma la Piedra Águila del estante. Vuelve atrás, al vestíbulo principal. Asegúrate de tener ambas joyas rojas y el encendedor, sube por la escala, ve por el depósito y a la izquierda, donde está el helicóptero. Gira a la derecha, a la sala, y usa las joyas rojas en las dos figurillas del fondo. Toma la mitad de la Piedra Jaguar y sal. Combina el plástico y el detonador y úsalo cerca del helicóptero. Ya puedes entrar en el agujero que da al despacho del jefe Iron. Conversa y luego sal por la otra puerta. Sigue las pisadas y hallarás a Sherry encendiendo la luz. Hazte con las balas del baúl del rincón. Vuelve al despacho del jefe y toma el diario y la Llave Corazón. Dirígete de nuevo al vestíbulo de los cuervos y baja por los escalones de fuera a la antesala del despacho grande. Ve al hueco de la escalera por la puerta que antes estaba cerrada y baja al sótano. Ve al cruce en forma de T, gira a la derecha y entra en la puerta doble marrón. Ve al final de la sala de máquinas y dale a los interruptores: arriba, abajo, arriba, abajo, arriba. Hazte con el mapa y la hierba y sal. Ahora ve directo al cruce en forma de T. Sigue por el pasillo eliminando perros y al final verás un pozo de visita; baja por él. Graba en este punto. Vuelve atrás y te reunirás con Sherry. El control pasará a Sherry, quien tendrá que evitar zombis para obtener granadas (en la puerta del otro lado de la pasarela) y solucionar el puzzle de las cajas (la puerta de la derecha) —bajando las escaleras, subiendo encima y poniendo las cajas en línea, y accionando el agua— para conseguir la Llave Trébol que hay al otro lado. Vuelve abajo con el ascensor, adonde empezó la parte de Sherry.

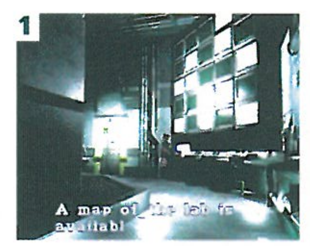
De nuevo como Claire, ve por los pasillos a la sala de autopsias. Mata a los dos lamedores y toma la tarjeta-llave del armario trasero. Sal y ve a la sala de armas de enfrente, usa la tarjeta en el lector y luego entra. A la izquierda hay balas, y a la derecha hay balas y cartuchos de ácido; justo delante hay una mochila (tómala). Sal y recorre el aparcamiento matando dos chuchos más (procura reservar granadas, si puedes). Ve por la primera puerta que encuentres, mata más perros y hazte con la manivela (cerca de la tapadera de cloaca). Sal y entra en el bloque de celdas, recoge película y luego vuelve a subir por las escaleras a la estación central. Entra en la sala junto a las escaleras y consigue cartuchos de ácido del cuarto trasero. Ahora ve a la sala de prensa (la puerta verde que brilla), deshazte de la llave y entra. Usa el encendedor en el horno del rincón y activa los grifos 12, 13 y 11 como antes. Detrás tuyo aparecerá la rueda dentada, pero también lo hará el tipo enorme que te encontraste antes en el vestíbulo de los cuervos. Ahora sí que tienes que enfrentarte a él, así que haz buen uso de tus granadas. Al desplomarse puedes tomar la rueda dentada, pero en cuanto te des la vuelta hacia el pasillo saldrá de nuevo. No dejes de dispararle granadas, ácido y balas hasta que muera. Registra su cadáver en busca de munición y vuelve a la escalera de emergencia. Mata al lamedor de arriba, desciende y toma la manivela, las piedras Águila y Serpiente y la mitad de la azul, y comprueba que también posees la rueda dentada y un espacio libre. Vuelve a subir la escalera y entra en la biblioteca por la puerta doble de la izquierda. Luego sube al ático. Usa aquí la manivela para bajar la escalinata, súbete y usa la rueda dentada en el mecanismo para revelar la otra mitad de la Piedra Jaguar azul. Combina ambas mitades.

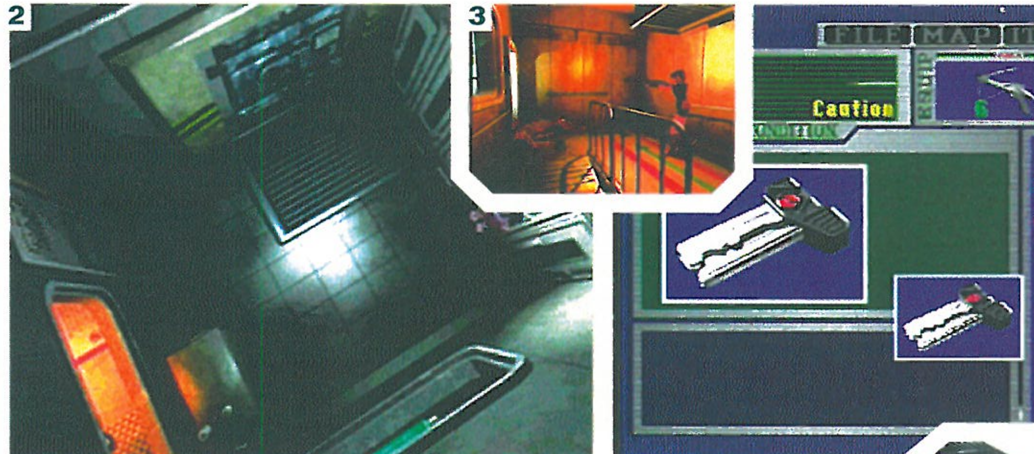
Ahora vuelve por la biblioteca a la explanada del segundo piso, al helicóptero por el depósito y al despacho del jefe. Usa las tres piedras en el panel de detrás del cuadro que hay sobre el escritorio. Cruza la puerta para ver la secuencia de vídeo donde el



[1] Recomendamos, de nuevo, ir a por las hierbas. [2] Como si nada, Claire toma los cartuchos de ácido de la caja fuerte para usarlos con su lanzagranadas. Usa siempre el mapa, ahorrarás tiempo.







jefe de policía pierde el control. Ten el lanzagranadas listo y baja para encararte al jefe final. Esquívale mientras le disparas, ya que sus golpes son letales. Cuando acabes con él, vuelve arriba con Sherry, baja, pulsa el botón para acceder a la escala y desciende. Tras la secuencia de vídeo cruza la puerta y perderás a Sherry. Entra en el almacén, recoge flechas y granadas y sal con el ascensor. Al otro lado de Leon hay un ascensor, úsalo para descender, luego toma el encendedor del baúl y baja por la escala. Usa el encendedor en las lámparas y recoge cartuchos. Sube por la escala, deja el encendedor y toma la Manivela Válvula. Cruza la puerta de la cloaca, ve a la izquierda y recoge la Medalla Lobo de los cadáveres. Pasa las arañas corriendo, cruza la puerta y ve hacia la cascada. Gira a la derecha, cruza la puerta y te encontrarás a Annette. Usa la manivela de válvula para subir la pasarela, crúzala y usa de nuevo la manivela para que baje. Graba con la cinta, toma la Medalla Lobo y sal. Corre por el pasillo, ahora sin cocodrilo, avanza por el fango y sube la escalera. Ve por la pasarela izada para obtener la Medalla Águila junto a la consola. Vuelve a la escalera que lleva al ventilador, usa la Medalla Águila en la cascada y pasa por una nueva puerta. Ve a la derecha del tranvía y vendrá una secuencia de vídeo en la que reaparece Sherry. Entra en el tranvía y una vez acabe la secuencia de vídeo usa el encendedor en la pistola de bengalas de la izquierda y recoge la llave. Ve a la izquierda, al primer cruce en forma de T, matando zombis en el camino, y haz una pausa para tomar la pistola de descargas. Consigue las hierbas que hay a la derecha de la segunda bifurcación en forma de T y luego vuelve para ir recto a la escalera y subirla. En la sala de control, hazte con los cartuchos incendiarios y de ácido de cerca de la consola, ordena tu inventario y graba. Sal por la puerta y ve a la izquierda, toma las balas y baja a la pasarela. Cruza la puerta, toma la llave del panel de control y vuelve con Sherry. En el camino deberás vértelas con la monstruosidad de la sala de prensa. Mátala, busca cartuchos en su cadáver y luego, con Sherry a remolque, dirígete al ascensor del tren, actívalo con la llave como antes y entra en él.

Agénciate los cartuchos de fuego del lavabo y, una vez que Sherry esté incapacitada, sal fuera para enfrentarte a una versión aún más fea del jefe del ojo en el hombro. Si se acerca demasiado te hará mucho daño, así que corre y dispara, curándote cuando te hieran.

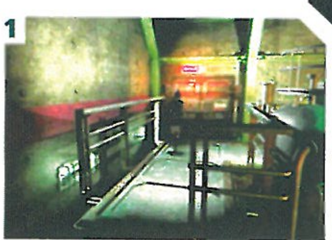
Una vez rechazado el jefe, vuelve para ver cómo está Sherry y

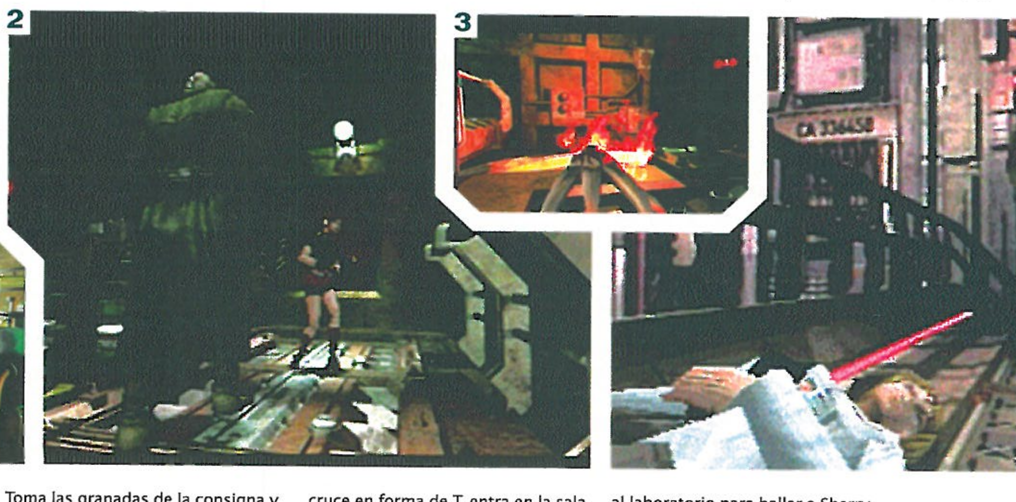
[1] Los mapas son brillantes. [2] Esta sala contiene una caja con los cartuchos que necesitas para el jefe. [3] Más especímenes de laboratorio que matar. [4] Qué llave más linda para la sala de energía. [5] Qué limpito.



[1] Después de todos los enemigos del juego, la polilla es fácil de matar. [2] Teclea «GUEST» como identificación en el terminal. [3] Al volver por el laboratorio quedarás cara a cara con Annette Birkin. [4] Aún más lamedores deciden acorralarte. [5] Si has hecho tu trabajo como Leon, ya puedes abrir esta puerta.

[1] De nuevo en la sala de energía, hay tiempo para otra secuencia de vídeo. [2, 3] No son el jefe final, sino un par de cosas que consumirán tus pocas granadas. [4] Sherry solloza sobre su madre muerta. Al menos puedes garantizar que sale de ésta con vida. Mocosa.





el ascensor se detendrá. Sal y explora el pozo y el ascensor seguirá sin ti. En esta nueva zona hay una caja movible que debes empujar a un ascensor y hacia las otras cajas de la izquierda. Con esto llegas cerca de la sala de energía, pero no puedes entrar. Recoge los cartuchos incendiarios del rellano y baja con el ascensor que hay por ahí. Elimina los lamedores y luego acciona el interruptor de la caja eléctrica. Regresa al ascensor y en el camino echa una mirada al borde de la baranda. Una vez en el ascensor pulsa cualquier botón para que te transporten al laboratorio. Elimina los zombis y dirígete al depósito. Toma hierbas, cartuchos y balas y graba. Ahora baja por el pozo principal y pasa por el pasillo azul (oeste). Ve a la derecha, a la puerta normal de más al fondo. Toma las granadas de la consigna y la tarjeta-llave amarilla de la consola. Trepa por el pozo que antes contenía plantas. Mata a dos lamedores y toma los cartuchos de la consigna. Sal, regresa por el pasillo y baja por el corredor rojo, hasta encontrar la puerta congelada. Entra al fondo de la sala frigorífica, toma la caja de fusibles, úsala en el monitor, hazte con el fusible principal y sal al fondo por el pasillo rojo. Usa el fusible principal en la zona de la estación central. Ve por el corredor azul, carga cartuchos de fuego, abre la contraventana de la izquierda y quema las plantas. Baja con cuidado por los tres lamedores y entra en la puerta del fondo.

Anda por los pasillos, toma el mapa de la sala del monitor y asegúrate de tener la llave de la caja de armas. Sal y ve a la izquierda, al cruce en forma de T, entra en la sala y agénciate las granadas usando la llave de la caja de armas. En la puerta contigua encontrarás la llave de la sala de energía; tómala, vuelve al cruce en forma de T y sigue recto por entre las larvas, cruzando luego la puerta de la izquierda. Mata a la polilla y las larvas y escribe en el ordenador «GUEST» como contraseña. Regresa a la sala del monitor para ver una secuencia de vídeo. Vuelve a subir por la escala y ve al pozo del este encargándote de unos lamedores en el camino. Abre la contraventana. Usa el terminal de huellas dactilares de dentro y carga antes de entrar, ya que te aguardan tres lamedores. Vuelve a la sala de energía y prepárate para una secuencia de vídeo. Mata al tipo de las garras en el fuego y luego sube de nuevo al laboratorio para hallar a Sherry. Seguirá una secuencia de vídeo con Annette en la que recibes la llave maestra. Sube al ascensor por el que viniste. Usa la llave en el panel y desciende. Corre de nuevo al final del tren, coge la llave de la plataforma y graba. Pasa por la puerta y la pasarela y toma las piezas del generador. Úsalas en el siguiente generador para enfrentarte al gran jefe final. Evita cada arremetida de la bestia, disparando cuando estés seguro de acertar (es decir, si está a tu mismo nivel). Sigue así hasta que te echen un lanzacohetes. Un disparo en el blanco hará todo el trabajo. Corre otra vez al tren, eliminando zombis por el camino. Ve frente al motor y ponlo en marcha. Manténte lejos del mutante y acribíllalo a granadas hasta que la pesadilla haya acabado.











[1] Una vez más, Annette prueba que ser un villano te hace propenso a los accidentes. Recoge la llave maestra de su cadáver. [2] Aquí es donde usas la llave y puedes bajar luego el ascensor. [3] Si en algún sitio te conviene grabar es aquí, antes de tu bronca con el jefe final. ¡No te mueras cuando casi has acabado! [4] Corre por esta puerta. [5] Él otra vez. [6] Incluso cuando has llegado al tren, aún queda el jefe final por exterminar.



Deathtrap Dungeon

¿Has caído en una trampa? ¿Te has perdido en un calabozo? **Amigo, necesitas nuestra guía 100%** fiable para salir de este embrollo...

Chapitel 1

El primer nivel está chupado; más que nada es una etapa de práctica, para familiarizarte con los controles del juego. Para empezar, corre y cruza las tres puertas que tienes ante ti. Luego, cuando te encuentres con las bolas de fuego, intenta sincronizar tu carrera para esquivarlas, no es difícil [1].

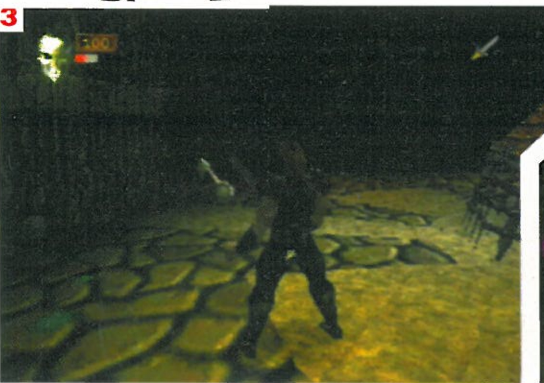
Una vez las hayas pasado, trepa hasta la plataforma que queda arriba a la derecha y acciona la palanca para abrir la salida hacia la siguiente etapa [2]. Recoge todo lo que encuentres en esta parte y luego salta al otro lado para hacerte con los ítems que quedan. Esto es prácticamente todo lo que hay en este nivel, así que abre la puerta que hay al final y prepárate para desafíos más importantes.


1


2

Chapitel 2

Lo más importante de este nivel es levantar la jaula situada en el centro de la arena central y, curiosamente, es justamente aquí donde empieza el nivel. En esta parte, te encontrarás con tres orcos (el tercero que mates te dejará una llave de plata como legado [3]). Dirígete hacia la entrada situada a la derecha de donde empezaste.


3

No te preocupes por la puerta levadiza que hay al final del corredor, ya volverás a ella al final del nivel. Por ahora, ocúpate sólo de pulsar el interruptor y subir en el ascensor hasta el nivel superior. Aquí te esperan dos diablos. Cárgatelos con un barrido horizontal de tu espada (intenta que estén juntos para decapitar a ambos al mismo tiempo) y dirígete hacia la plataforma del ascensor que hay a la derecha de la entrada. Sube y salta a la plataforma principal que hay al otro lado (donde te encontrarás con dos diablos más). Luego corre por el margen del foso para llegar al interruptor situado al otro lado. Púlsalo. Esto desencadenará una lluvia de bolas de fuego que caerán desde el techo, situado justo encima de ti, a la fosa y matarán al orco que está sentado en el ascensor de abajo. También se activará el ascensor, que subirá a recogerte.

Sube a él y baja. Entra en la habitación y sal por la única salida que encontrarás en ella. Un orco te espera a la vuelta de la esquina y, justo después, se ha dispuesto una trampa de bolas de fuego. Para evitarla, tras liquidar al orco, corre hacia el lado izquierdo de la pared tan rápido como puedas. A la izquierda verás una palanca. Acciónala y se abrirá un nuevo hueco detrás, en el corredor. Vuelve atrás y encontrarás otro interruptor en la nueva zona. Púlsalo y podrás acceder a un pasadizo que conduce a la palanca principal. Sigue el sendero. Una parte del muro se moverá y dejará al descubierto una zona completamente nueva. Recoge toda la energía que encuentres aquí (lógicamente) y acciona la palanca principal [4]. Es una de las dos que hacen falta para elevar la jaula que encontraste en la arena principal.

4

Vuelve sobre tus pasos hasta el punto de partida y, luego, sigue a través de la entrada situada al otro lado de la jaula (te alegrará saber que esta parte es un poco más sencilla). Cárgate a los diablillos y se abrirá la puerta levadiza situada en el centro de la habitación. Baja y corre a la derecha. De paso, cárgate a los dos orcos que se dirigen hacia ti. Si pulsas el interruptor que hay en la pared, se abrirá la parte central de la habitación y podrás acceder a otro interruptor (también hay otra «habitación-interruptor» en esta área, pero olvídala porque es una trampa). Dale al interruptor para que baje el ascensor de la anterior habitación. Ahora vuelve a esa habitación, salta al ascensor, acciona la palanca que hay arriba y vuelve a la sala principal. La jaula se habrá levantado.

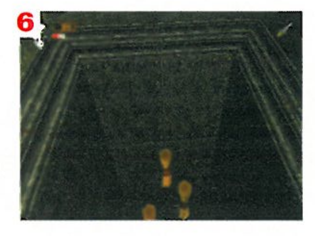
Acciona la palanca principal y se desplazará una serie de bloques para que puedas saltar sobre ellos y dirigirte hacia la salida. Pero no lo hagas todavía, porque aún te quedan cosas que hacer aquí. Entra en la habitación secreta que ha aparecido al desplazarse los bloques (cuidado con los diablos). Recoge la lanza de fuego y abre un agujero en la pared de atrás para descubrir una palanca secreta que levanta la puerta levadiza al principio de la ruta del interruptor, ¿recuerdas? Aquella a la que antes te hemos dicho que volverías más tarde. Regresa allí para encontrar un cofre lleno de ítems y, luego, entra en la siguiente habitación saltando sobre los bloques. Liquida a las dos arañas que hay aquí. A ser posible, cárgatelas con la lanza de fuego (y cuidado con las picaduras venenosas porque requieren de un antídoto). Salta a las plataformas y dirígete a la puerta de salida. Cuidado, ten a mano la lanza de fuego porque dos orcos te estarán esperando para saltarte encima.

Chapitel 3

Este nivel es más fácil que el anterior. Empieza por correr hacia el otro lado de la torre central, cruza la entrada levadiza y sube al ascensor. Cruza rápidamente la siguiente puerta levadiza antes de que el calentador se sobrecaliente y explote. Cruza a través de la apertura que hay en el siguiente ascensor y sube hacia la zona para guardar porque seguramente ya lo estás necesitando [5].

5

Vuelve atrás y salta dentro de la próxima habitación que encuentres. Corre a la parte trasera de la habitación y acciona las dos palancas que encontrarás. Vuelve donde estabas y verás que han caído unas grandes losas que te permitirán trepar hasta arriba y conseguir la espada venenosa. Cuando vuelvas, uno de los bloques empezará a subir. Bájate de él y recoge los ítems que hay debajo [6]. Ahora, vuelve a saltar arriba y abandona la habitación. Ve en dirección al punto de guardado.


6

Sube al ascensor para recoger los ítems de la segunda área secreta de este nivel; luego vuelve a bajar y dirígete hacia la salida. Primero tendrás que cargarte a dos diablos. Para hacerlo, acciona las palancas que activan los lanzallamas situados cerca de ellos. Ni que decir tiene que tendrás que esperar a que estén justo al alcance de las llamas. Después de achicharrarlos vivos, ya puedes abandonar el nivel.

Chapitel 4

Éste no es un nivel demasiado extenso, pero las cosas empiezan a ponerse difíciles. Al principio es bastante simple: sólo tienes que echar una rápida carrera esquivando los afilados péndulos [7] y entrar a la siguiente estancia cruzando la puerta de barrotes. Te atacarán unas criaturas tipo hidra, medio humanas/medio serpientes. La mejor estrategia,


7


8

en este caso, es andar cerca de las prensas de madera e intentar aplastar a esas bestias en vez de enfrentarse a ellas cuerpo a cuerpo [8]. Liquídalas y adelante, entra en la otra habitación (más difícil).

Aquí, de nuevo, deberás darle a dos interruptores para activar la salida. Primero, entra a la derecha en una habitación más fácil. Te atacarán dos guerreras; intenta cargártelas a la vez. Vacía el contenido de los dos cofres que hay en esta habitación (encontrarás un mazo, que es un arma más dura, pero también más lenta; personalmente, seguiría con la espada). Aquí hay una pared secreta. Entra a través de ella y pulsa el interruptor que encontrarás... sólo falta otro.

Acceder al segundo resulta algo más peliagudo. Necesitarás algo de salud de sobras si quieres salir de ésta con vida. Ve hacia el otro lado de la sala principal y, en lugar de subir al ascensor, acciona primero la palanca para activarlo. Esto hará que el ascensor suba y puedas recoger la poción de fuerza que alberga debajo. Ahora sube y recorre las habitaciones, liquidando a todas las guerreras a tu paso (el segundo interruptor está en la última habitación). Luego, vuelve a la sala principal y descubrirás que la puerta de salida ya está abierta.

Laberinto 1

En este nivel juegas a contra reloj y, si tienes bastante suerte como para terminar dentro del límite de tiempo establecido, podrás hacerte con unos cuantos hechizos extra que te vendrán de perlas cuando las cosas se pongan demasiado feas. Así pues... entra en la sala principal y dirígete a la puerta que tienes a la derecha. Ábrela pero apártate de ella inmediatamente para evitar que la lengua de fuego te abrase vivo. Luego, crúzala (ignora la puerta que hay a la izquierda) y cárgate a los dos diablos. Ve rápidamente hacia la puerta que tienes enfrente y ábrela. Saldrán corriendo unos cuantos diablos más. Mátalos. Vacía el contenido del cofre y vuelve atrás, hasta la puerta de barrotes, para girar la rueda (esto cierra todos los surtidores lanzallamas que hay en este nivel).


9

Ahora corre al otro lado hasta la otra puerta y entra a la siguiente habitación. Pulsa los dos interruptores y deshazte del minotauro. Baja a la habitación de abajo, mata al siguiente minotauro y pulsa el interruptor para elevar la plataforma que se encuentra en la sala principal. Examina el contenido del cofre y luego gira la esquina rápidamente; encontrarás un teletransportador [9].

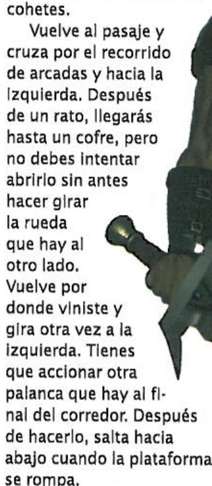

10

De vuelta en la sala principal, salta a la plataforma, gira a la izquierda para recoger algo de salud extra y corre en dirección contraria. Verás una plataforma que se está hundiendo y, cuando gires a la derecha, dos llamaradas que surgen de las paredes [10]. Sortéalas (pegado al lado izquierdo del corredor) y sigue adelante. Al final encontrarás una puerta de madera. Ábrela. Aparecerán dos diablos de golpe y, cuando la puerta esté totalmente abierta, tres más saldrán a tu encuentro. Liquídalos a todos y sube en el ascensor hasta la siguiente sección.

Recoge la carga de salud extra y sigue el camino de la derecha. Olvida el puente que hay a la izquierda y el corredor de la derecha y ve recto. Sigue el sendero hasta llegar a una puerta situada a la izquierda. Crúzala y entra por la puerta de la derecha (aquí tendrás que accionar la palanca si quieres seguir a salvo).

Pronto aparecerá un diablo que deberás seguir a través de dos puertas más, antes de liquidarlo y accionar la palanca que encontrarás aquí. Vuelve donde estaba el puente, pero sigue el corredor que hay al otro lado. Sube en el ascensor, avanza hasta encontrar una palanca, acciónala y, luego, vuelve otra vez al puente. AHORA puedes cruzarlo.

Sube al ascensor que hay al final del puente y pon atención, porque debes encontrar una puerta secreta a tu derecha que contiene el mazo. Hazte con él y luego salta hasta el margen opuesto y entra dentro de la apertura. Para conseguir el trabuco, tendrás que accionar antes la palanca que activa la plataforma que te conducirá hasta él. Recógelo y salta a la plataforma de abajo. Hay otra puerta secreta en la esquina derecha. Dentro está la palanca que te permitirá obtener la llave que necesitas para abrir la puerta de salida.


11

Busca los ítems que contiene el cofre y, luego, recoge la llave de oro. Ahora, si sigues todo el sendero hasta el final, verás un corredor y la puerta de salida al fondo.

Laberinto 2

Cuando llegues arriba, en el ascensor, gira a la derecha y mata al diablo [11]. Encontrarás energía extra en el cofre de la derecha y munición para el trabuco en el otro. Tienes tres puertas delante de ti. Primero, entra por la de la derecha, cárgate a los diablos y acciona la palanca. Luego, cruza la puerta opuesta, mata a otros dos diablos y acciona la palanca de la IZQUIERDA. Esto abrirá la tercera y última puerta, por la que podrás acceder a la llave de oro (que necesitarás para abrir la puerta situada a la izquierda de las dos palancas).

Entra por la puerta de oro, recoge el reforzador de salud, elimina al minotauro y aprovecha para guardar la partida; de veras, confía en mí, más tarde me lo agradecerás. Ahora cruza la puerta que tienes justo enfrente y salta inmediatamente a la derecha. Por aquí hay un interruptor que acciona la pared opuesta al lado por el que has entrado. Púlsalo y la pared cederá, dejando al descubierto otro interruptor. Dale a este último y salta a través del hueco que deberá haber aparecido delante de la entrada. Ahora acciona la palanca de la derecha y dispónte a cruzar la entrada... despacito.


12

Unos cuantos cohetes saldrán disparados hacia ti, pero deberías conseguir esquivarlos saltando encima de las plataformas móviles que hay a ambos lados del pasaje [12] (aunque no debes quedarte en ellas si no quieres acabar mal). Cuando llegues al final, dirígete hacia la esquina izquierda y encontrarás una palanca que desactiva los cohetes.

Vuelve al pasaje y cruza por el recorrido de arcadas y hacia la izquierda. Después de un rato, llegarás hasta un cofre, pero no debes intentar abrirlo sin antes hacer girar la rueda que hay al otro lado. Vuelve por donde viniste y gira otra vez a la izquierda. Tienes que accionar otra palanca que hay al final del corredor. Después de hacerlo, salta hacia abajo cuando la plataforma se rompa.

Abre la puerta y prepárate para una importante ración de acción diabólica. Luego, vuelve al lugar donde caíste y activa el ascensor que habrá aparecido. Cuando llegues arriba, salta al otro lado y sigue otra vez hacia arriba en el ascensor. Final-



mente, cruza al otro lado, una vez más, para recoger extras y hacerte con la llave roja (ya hablaremos de ella más tarde).

Ahora ve hacia abajo y cruza la puerta levadiza que encontrarás al final del corredor. Entra en el teletransportador y plántate en el siguiente pasaje más abajo (intenta evitar los misiles que se avecinan). Como la última vez, acciona la palanca para parar los misiles, vuelve al pasaje y, entonces, gira a la derecha.

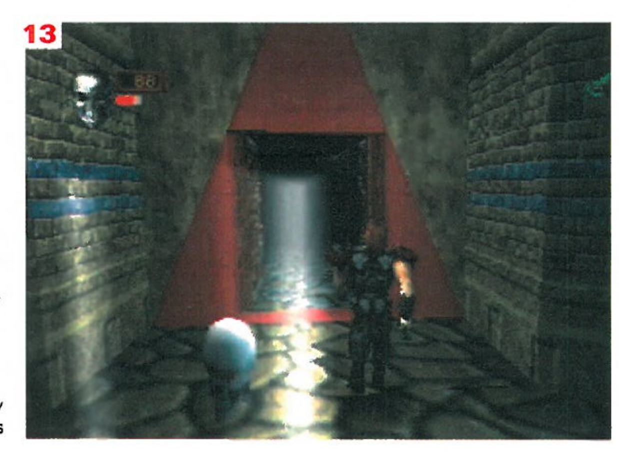
Primero, tendrás que cargarte a un minotauro y a unos cuantos diablos y, luego, saltar al encima de la plataforma que hay al final de todo y prepararte para enfrentarte con unos diablos que aparecerán en cuanto acciones la palanca que encontrarás allí. Además, en esta parte también tienes un montón de objetos por recoger, así que asegúrate de encontrarlos todos.

De nuevo, tendrás que volver sobre tus pasos. Primero ve hacia la derecha y prosigue hasta llegar al teletransportador. Salta dentro y encontrarás una puerta oculta. En cuanto la abras, tendrás que afrontar una nueva ración de misiles, así que prepárate para retroceder tan rápido como puedas. Ahora, encontrarás más puertas secretas, con robots acechando tras ellas. Destruye todos los robots que aparezcan y acciona todas las palancas que encuentres.

Para descubrir la siguiente puerta secreta, dirígete al final del corredor, al lado izquierdo de la habitación. Aquí puedes recoger muchos más objetos, incluida una llave de plata (que necesitarás justo al final del nivel). Cruza el pasaje y ve otra vez hacia la izquierda. Atraviesa la puerta levadiza y, de nuevo, ve a la izquierda. En la próxima habitación hay más ítems, recógelos deprisa y luego vuelve al camino por donde has venido.

Cuando el sendero gire a la derecha, síguelo y manténte alerta porque debes encontrar una última puerta secreta. Prepárate porque, tras ella, te espera otro robot. También tendrás que darle a otra palanca. Luego, vuelve al pasaje, cruza al otro lado, y entra por la puerta de barrotes. Hay un corredor que baja a la izquierda y tienes que abrir la puerta que está a la derecha (hacia el final). Crúzala y dale a la palanca... estás cerca (por fin) del final de este nivel.

Ahora te aparecerán un robot y un alquimista. Mátalos y pulsa el interruptor de la siguiente habitación que encuentres. Ya está todo, así que vuelve ATRÁS, al pasaje, dirígete a la derecha cuando estés más o menos a la mitad del camino, entra por la puerta y cárgate al alquimista que está detrás de la puerta de plata.


13

Circo 1

Justo detrás de ti (en la posición inicial) hay un interruptor que tienes que pulsar. Cruza la puerta que se abre y recoge la espada venenosa que encontrarás. Luego vuelve a la primera habitación y utiliza la espada para enfrentarte a todas las hidras que te atacan. Luego llegas a una pequeña estancia llena de ítems. Cuando los hayas recogido, sal de la habitación y dirígete a las grandes puertas **[13]**. Ve hacia donde los caminos se juntan y salta hacia abajo cuando topes con el esqueleto. Acciona la palanca que hay aquí y, acto seguido, salta al interior del teletransportador.

Vuelve a las puertas principales y ve hacia la izquierda pero, por favor, no olvides cargarte a los payasos que te saldrán al paso **[14]**. Después de salir por la puerta levadiza, gira a la izquierda un par de veces, arrójate fuera del margen (de veras, sin miedo) y entra en el siguiente teletransportador.


14

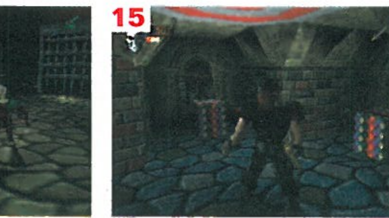
Vuelve donde se encuentran los dos senderos (¿recuerdas?) y encontrarás una puerta con un adorno de hidra encima... Ésta es la puerta que debes cruzar. Mata a los payasos y dirígete a la habitación de las hidras. Elimínalas y abre la puerta levadiza. En esta habitación te enfrentarás con más de lo mismo. Cuando hayas acabado con todas las hidras, se abrirá una puerta secreta. Acciona las dos palancas de la habitación y sal por la puerta de la izquierda.

Sigue el corredor y pon mucha atención porque tienes que encontrar una caja sorpresa. Cuando lo hagas, ábrela porque contiene una llave de vital importancia. Recógela y vuelve hacia atrás por el corredor.

Regresa de nuevo al cruce de caminos y entra por cualquiera de las dos puertas que todavía no has cruzado hasta ahora. Te cruzarás con unos cuantos payasos y un par de hidras más, pero aquí encontrarás ya la salida.

Circo 2

Baja en el ascensor hasta abajo del todo, corre a través del pasadizo y cruza por las dos puertas. Llegarás a un cruce de caminos, gira a la derecha y acciona la palanca que abre la puerta levadiza. Pronto te encontrarás otra palanca. Tendrás que accionarla para abrir dos puertas levadizas más. Entra por la de la izquierda.


15

Abre la caja sorpresa para hacerte con algunos ítems más **[15]** y prosigue tu aventura. Ahora tendrás que encaminarte al centro de la sala. Sitúate tan lejos de la bomba como te sea posible, acciona la palanca y luego corre hacia cualquiera de las puertas laterales. Regresa por donde viniste y, cuando llegues de nuevo al cruce de caminos, cárgate a los payasos que aparecen y sal por la puerta.

Y... por desgracia, más payasos, aunque están dispuestos justo para que puedas asestarles un buen golpe de gracia. Aquí tienes que optar por un corredor. Ve por el segundo de la derecha, pero cuidado, porque aparecerá una de esas grandes cosas que ruedan. Regresa corriendo al principio del corredor y pulsa el interruptor para que quede atrapada. Luego, vuelve a bajar por el corredor y haz girar la rueda para cerrar un chorro de fuego que te encontrarás más tarde en este nivel.

Cuando alcances el final del corredor, gira a la derecha y cruza la puerta levadiza situada a la derecha. De nuevo, a la derecha hay dos habitaciones secretas llenas de objetos que recoger. Sigue el corredor hasta llegar a otro cruce de caminos.

Dirígete hacia la derecha (cruzando la puerta) y cárgate a todo bicho viviente (incluyendo la bruja que aparecerá tras acabar con todos los enemigos que encuentres aquí). También hallarás palancas que abren más secciones secretas. En cuanto hayas recogido todos los ítems que puedas encontrar, vuelve al último cruce de caminos y cruza la otra puerta para salir de esta fase.


16

Circo 3

Avanza hasta el cruce de caminos y gira a la izquierda. Sube en el ascensor, mata a los dos monstruos que merodean por allí **[16]** y, luego, vuelve a subir en el segundo ascensor. Si bajas por el hueco del otro ascensor, podrás encontrar un montón de extras en el recorrido hacia abajo. Luego, ve directamente al cruce de caminos y entra en la siguiente sección.


17

Cuando estés dentro de la siguiente habitación, dirígete hacia la izquierda para encontrar una puerta secreta tras la que se esconden más ítems. Vuelve a salir y busca el interruptor. Púlsalo, mata la Hidra **[17]** y localiza la nueva estancia que se habrá abierto. Recoge todos los objetos que contiene y, después de abandonarla, sigue a la izquierda y entra por la siguiente puerta.

Sube por el camino (asegúrate de que, en el trayecto, recoges la llave roja que se oculta tras una pared secreta) y, luego, cuando estés arriba del todo, baja al interior del foso

Tranquilízate









El juego más esperado del año, ya está a punto.

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/tekken3

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de **HOBBY CONSOLAS Y SUPERJUEGOS** y por los oyentes de **GAME 40 (CADENA SER).**

¡NÚMERO 20 YA A LA VENTA!



INCLUYE 1 CD PARA PLAYSTATION CON DEMOS DE: GRAN TURISMO, DEAD OR ALIVE, BOMBERMAN WORLD, WCW NITRO, DEATHTRAP DUNGEON, KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE, COLIN MCRAE RALLY, WARGAMES, CIRCUIT BREAKERS, GRAVITATION Y NET YAROZE *CD sólo válido en España

ANÁLISIS

DEAD OR ALIVE · ZERO DIVIDE 2 · VIGILANTE 8
HEART OF DARKNESS · BOMBERMAN · VS
MR DOMINO · EVERYBODY'S GOLF · KULA WORLD
TOTAL NBA '98 · COLIN MCRAE RALLY

MÁS: ¡TRES CONFERENCIAS!

CLASES DE VUELO RASANTE CON SPYRO THE DRAGON, SUBMARINISMO CON CRASH BANDICOOT 3 y ESPIONAJE CON METAL GEAR SOLID. ¿QUIÉN DECÍA QUE TE LIBRABAS DE ESTUDIAR ESTE VERANO?

¡Participa en la elección del PERSONAJE FAVORITO DE LOS LECTORES *PSM* y gana un balón del Mundial Francia '98!

Y ESTE MES... UN LIBRO DE TRUCOS ¡GRATIS!

REPORTAJE

EN BUSCA DE LA PERFECCIÓN

¿POR QUÉ SON CADA VEZ MÁS IMPORTANTES LOS GRÁFICOS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS?





para recoger la espada venenosa. Cárgate a las Hidras y regresa al cruce de caminos.

Ahora gira a la derecha y baja en el ascensor. Recorre el pasillo hasta el final para encontrar un cofre que contiene montones de ítems relacionados con el trabuco. Recógelo todo y sal (por una puerta pequeña un poco más atrás) a la primera arena.

Elimina a los payasos, recórrelo todo rápidamente para conseguir los ítems, y luego dirígete a la segunda arena. En la tercera encontrarás más objetos y también algunos zombies. Evidentemente, los eliminas y sigues hasta la cuarta arena. Ésta alberga un «monstruo de la fosa». Deberías



andar bien surtido de hechizos para poder lanzarle una buena ración. Mátalo y podrás encontrar la salida.

Fosa 1

La primera habitación en la que entras contiene muchos ítems, pero también un buen número de guerreras. Acaba con ellas y busca una habitación secreta que tiene que estar en dirección opuesta a la salida de esta habitación. En la siguiente estancia, podrás escoger cualquier camino (ya que todos ellos se encuentran en el medio). Deshazte de la Bruja en cuanto puedas [18] (con la poción de fuerza, si es que tienes una) y luego acaba con el resto de guerreras que quedan.

Salta encima del altar, actívalo y bajará un ascensor. Salta hasta él para subir arriba y hacerte con un ankh de vitalidad (un extra 100 de salud). En el mismo lugar donde has encontrado el ankh, hay una habitación secreta. Vuelve a bajar y ve por la salida.

Dirígete inmediatamente hacia la izquierda. Hay otra habitación secreta y un trabuco en ella. Utilízalo para hacer estallar los barriles y, luego, dale al interruptor para desactivar la trampa que se encuentra debajo del área roja para guardar, detrás de la puerta de madera.

Sigue hacia la izquierda y entra por la puerta que hay a la derecha. Mata y recoge todo lo que veas y dirígete hacia la salida (es la única puerta que quedaba por cruzar). La salida de este nivel se encuentra arriba a la derecha, pero todavía no puedes activar el ascensor. En lugar de eso, avanza hacia delante y baja abajo en el ascensor principal. Mata a todas las guerreras y al demonio, recoge la lanza de fuego y acciona la palanca de oro que activa la salida.

Fosa 2

Desde el principio, corre hacia arriba y hacia la derecha (a través de la única puerta que se abre). Baja en el ascensor y dirígete al templo de la derecha. Mata a todas las guerreras y cruza la entrada que hay en la esquina inferior; la rueda que hallarás aquí, no sólo abre la puerta que hay al otro lado, sino que también activa una lengua de fuego que guarda otro interruptor situado en la otra esquina de la habitación [19]. Ve hasta él, púlsalo y deja el templo para salir a otro, al aire libre, que ha-



llarás a la vuelta de la esquina.

Pero lo primero es lo primero: mata a todas las guerreras y luego puedes dedicarte a recorrer la zona en busca de extras. En cierto punto, una guerrera entrará por una puerta secreta. Inspecciona el flanco opuesto de la habitación y encontrarás otra que esconde tres hechizos. Salta al área frontal del templo, mata al demonio, pulsa el interruptor para que se abra una puerta a la que llegarás luego y haz sonar la campana [20]. Ahora vuelve sobre tus pasos hasta el principio.

Cruza la puerta que ahora estará abierta y prepárate para enfrentarte a dos guerreras emboscadas. Elimínalas y busca una habitación secreta que tiene que estar por donde aparecieron las guerreras (en la pared de enfrente). Si tiras de la palanca, justo al girar la esquina, bajará una plataforma que te permitirá acceder a un área para guardar.

Gira la esquina desde la zona de guardar, recoge las monedas y entra en el siguiente templo. Mata a las guerreras e inspecciona la zona en busca de todas las habitaciones secretas (debe haber tres en total). Regresa donde estaba el área de guardar y cruza la puerta principal. Liquida a todas las guerreras que aparecerán aquí, que no son pocas, y halla la habitación secreta (cerca de la palanca principal) que contiene la espada de plata. Recógela y corre tras la esquina para accionar la palanca que abre una puerta levadiza cercana.

Al entrar en esos corredores te aguarda una emboscada de esqueletos guardianes que son bastante duros de pelar. Tendrás que cargártelos y luego tocar la campana. Una bruja aparecerá en un templo anterior (el de las tres habitaciones secretas). Vuelve allí, mátala y la amable dama te dejará una llave roja de recuerdo.

Regresa al primer templo donde estuviste y busca la puerta levadiza que tiene una calavera roja. Crúzala y sube hasta encontrarte con un montón de plataformas. Avanza a través de ellas y abre la puerta (ligeramente oculta) a la izquierda de la palanca de madera. Ve más allá de la zona roja de guardar y abre la siguiente puerta secreta, que deberías poder ver justo ante ti.

¿Otra puerta oculta? Pues sí, y también otro demonio que despachar. Mátalo y tira de la palanca que hay aquí. Luego cruza el puente y haz girar la rueda para cerrar las trampas de fuego. La palanca de oro abrirá las puertas y aquí encontrarás la llave de oro para salir.

Fosa 3

Recoge todos los extras que encuentres al principio, pero ten cuidado porque hay una bruja acechando por los alrededores. Entra en la primera área de la catedral (que está plagada de guerreras). Liquídalas a todas y luego dedícate a encontrar los jugosos ítems que están esparcidos por la zona, incluyendo una espada de plata y un antídoto que seguramente necesitarás cuando te encuentres con la bruja [21].

Esta sala principal tiene dos salidas pero, al principio, ambas están protegidas por trampas. Ve hacia la izquierda y encontrarás una pequeña capilla. En su interior se esconde una puerta secreta. Tras ella hallarás el interruptor que desactiva la trampa. Púlsala antes de trepar hacia arriba para registrar el cofre. Ahora, haz lo mismo al otro lado de la catedral. El interruptor que pulsarás allí abre una gran puerta situada en la sala principal de antes. Dale al interruptor que hay en la esquina superior derecha de la habitación, para abrir la puerta grande y cargarte todo lo que salga por ella.

Después de hacer todo esto, corre a la esquina de la habitación y sube al ascensor. Se hunde un poco en el centro, así que colócate ahí para activarlo... Otro ascensor descenderá y podrás pillar unos cuantos ítems más.

Cuando te hayas cargado todos los Esqueletos, aparecerá un zombie. Matándolo conseguirás una llave. Esta llave sirve para entrar en otro ascensor con el que podrás subir hasta un interruptor (espero que alguien se esté leyendo todo esto, porque me está llevando horas escribirlo, ¿vale?) que, a su vez, te permite acceder a la siguiente parte del nivel.

Entra en esta nueva sección y destruye a la Bruja y a los zombies que aparezcan. Aquí encontrarás otras dos capillas con dos trampas más. Esta vez, dirígete a la de la derecha (según entras). Tira rápidamente de la palanca y vuelve a la primera zona de la catedral por donde empezaste (aquí deberías notar que se ha abierto una nueva área en la pared). Entra en ella y baja por el pasadizo, recogiendo todos los extras a tu paso. Detente más o menos en el centro de la estancia y pulsa el interruptor. Un ascensor bajará lentamente.

Cuando el ascensor llegue abajo, descubrirás que hay un corredor justo ante ti. Pero ten cuidado, porque hay una trampa debajo. Cuando entres en el corredor, podrás abrir un pequeño hueco que hay en la pared. Métete en él para eludir los misiles que se te vendrán encima. Al final del corredor también encontrarás toda suerte de objetos de suma utilidad.

Y, de nuevo, vamos a otra capilla con trampa. Ve hacia la de la izquierda y, pasando de las monedas (que son la trampa, justamente), mata a los esqueletos y acciona la palanca que hay tras una de las dos puertas ocultas (esto activará el ascensor que lleva al siguiente nivel).





22

Sube por la izquierda y salta al otro lado cuando llegues arriba del todo. Desde aquí, verás la llave roja, pero sería recomendable que te encargaras de la bruja que se oculta tras la pared situada a tu izquierda antes de hacerte con ella. Una vez recogida, rastrea la zona para encontrar otra habitación secreta.

Salta de vuelta al nivel y cruza la puerta secreta que tiene dos calaveras rojas en los márgenes. Cuidado, porque aquí te espera otra trampa. Intenta tirar por los corredores en vez de pasar por los esqueletos.

Ahora mata a los dos demonios, baja en el ascensor (antes tendrás que descubrir un interruptor, pero no te será difícil) y cárgate a las dos brujas para concluir el nivel.

Fosa 4

Cuando el ascensor se pare, sal de él saltando hasta la plataforma y baja por el corredor que tienes en frente. Liquida a todos los esqueletos que aparezcan (pero antes intenta hacerte con la espada de plata porque así podrás despacharlos mucho más rápido [22]), recoge el extra de vitalidad y luego vuelve directamente al principio y déjate caer hasta la plataforma que hay justo debajo.

Mata a los dos zombies y tira de las dos palancas que encontrarás (si tienes que abrir el cofre aquí, cuidado con las flechas que te llegarán desde el lado contrario). Las dos puertas levadizas estarán levantadas y aparecerán dos esqueletos y un fantasma. Deshazte de toda la panda de indeseables y tira de la palanca que hay en la parte trasera de la habitación más cercana. Luego toma el teletransportador para volver al principio.

Corre más allá de la pared móvil que hay a la izquierda del punto de salida, baja las escaleras y, al llegar a la piedra, entra en el corredor que queda a la izquierda. Cárgate a todos los esqueletos, busca otro interruptor... y púlsalo, claro.

Aquí, vuelven a hacer acto de presencia las arañas. Elimínalas y cruza a través de la pared oculta que está cerca de donde entraste; para compensar tus esfuerzos, encontrarás algún reforzador de salud y una llave de oro. Ahora, regresa al área en la que encontraste las calaveras de oro en el suelo. Al haber recogido la llave de oro, ahora una plataforma sube al otro lado del calabozo. También te toparás con unos zombies recién llegados, pero podrás deshacerte de ellos sin gran dificultad si no dejas de moverte de un lado a otro evitando sus proyectiles. Cuando te los cargues, aparecerá un nuevo teletransportador que te llevará directamente de vuelta al principio.

Si recuerdas el primer nivel al que fuiste a parar, pásalo y baja tres escalones más. De paso, mata a otro zombie, busca la siguiente puerta oculta y entra por ella. Recorre el pasillo y activa el ascensor. Después de cargarte a los esqueletos, te hallarás en una fosa. Ve hacia el margen izquierdo y tira de la palanca que abrirá una puerta situada al otro lado.

Crúzala y baja por el corredor... saldrás cerca del hueco principal. Abre la puerta y gira a la derecha. Esquiva las llamas (si puedes, claro) y acciona la palanca que hay aquí para desactivarlas. Gira a la derecha, de nuevo, y avanza hacia delante; repite de nuevo la misma operación. Vuelve a hacer lo mismo una vez más hasta la última palanca y aparecerá un ascensor.

Sube al ascensor y abandona la zona. Déjate caer al siguiente nivel (tendrás que matar a otros pocos esqueletos), cruza por la puerta de madera y, allí, encontrarás una llave de plata; ésta abre una puerta que conduce a una habitación llena de ataúdes y fantasmas. Cárgatelos y aparecerá una palanca; es ÉSTA justo la que necesitas accionar para poder salir de esta etapa.

En tu camino hacia la salida, te atacará otro grupo de zombies. Cuando te hayas deshecho de ellos, avanza más allá del punto de guardar y déjate caer sobre un ascensor que se habrá elevado y te conducirá hasta la salida.

Fosa 5

En cuanto se detenga la plataforma, salta hacia abajo hasta el primer nivel y cruza la puerta. Baja por el corredor y verás que se abre una entrada justo detrás de ti. Tendrás que accionar la palanca que hay allí para abrir la siguiente salida, pero ten cuidado cuando la cruces porque tiene trampa. Primero deja que las flechas salgan disparadas (un par de veces) y luego entra rápidamente y tira de la palanca que hay dentro.


23


24

Baja corriendo por el corredor que habrá quedado al descubierto, evitando las bolas de fuego, y tira de la siguiente palanca que se encuentra al final. Vuelve atrás y cruza la siguiente puerta. Prepárate para esquivar una nueva remesa de bolas de fuego. Corre hacia adelante y abre la puerta secreta para pulsar el interruptor que abre la puerta que tienes detrás. Entra en esa habitación y pulsa el siguiente interruptor que abre la última puerta de esta parte. El último tramo es sólo cuestión de encontrar la palanca y accionarla para que baje la plataforma y poder llegar, así, a la siguiente fase de este nivel [23].

Salta a esta nueva zona. Enseguida te atacará un esqueleto. Cárgatelo (es más duro de pelar que los demás [24]) y cruza por los senderos de arcadas. Mata a los tres esqueletos que te saldrán al paso, recoge el reforzador de energía que encontrarás al girar la esquina y, antes de entrar por la siguiente puerta, ve hacia la pared opuesta donde encontrarás otra puerta oculta que te conducirá hasta un lanzacohetes.

Entra en la siguiente habitación, que está llena de pequeños huecos en las paredes, y mata a la araña y a los esqueletos. En el hueco del centro, situado en el flanco izquierdo de la habitación, hay una habitación secreta con una palanca que abre una puerta que se encuentra en el último hueco del flanco derecho de la sala. Crúzala y te conducirá a una habitación más grande.

Cuidado con el esqueleto que está en la plataforma flotante. Tienes que matarlo y saltar encima (de la plataforma, se entiende). Entonces, tira de la palanca, salta hacia atrás y baja el escalón hasta un lugar donde encontrarás un par de palancas más y un ascensor. El secreto está en tirar de la palanca que está más lejos y luego accionar la otra antes de saltar al ascensor que te deberá llevar hasta otra plataforma.


25

Baja por las escaleras y recoge todo lo que encuentres en esta nueva habitación, más pequeña. Tendrás que accionar OTRA palanca más (¿quién dijo que la originalidad ha muerto, eh?). Toma la salida que habrá descubierto la palanca. Avanza cerca del margen hasta que llegues al primer pasaje de arcadas. Recórrelo y cárgate todos los esqueletos que aparezcan. Esquiva las llamas y avanza hasta la salida.

Fosa 6

En realidad, de todos los niveles de este juego que se llaman fosa, este es el que más tiene que ver con fosas. Al principio tienes que elegir: puedes correr bordeando el margen superior de la fosa y recoger algunos ítems [25] o, mejor aún, puedes simplemente recoger el reforzador de vitalidad, etc., que encontrarás al principio, y saltar directamente dentro de la fosa. Tú eliges.

Tendrás que enfrentarte a dos T-Rex (aunque no a la vez, por suerte) y no es aconsejable que intentes matarlos con una espada, ni siquiera con magia. Es mucho mejor que los atraigas hacia el flanco derecho de la fosa para que caigan en una clásica trampa. Acércate al interruptor que hay al lado derecho y, entonces, gírate y espera a que el T-Rex se acerque a ti... justo entonces debes pulsar el interruptor. El suelo se derrumbará y adiós bicho.


27

En este momento aparecerá el segundo T-Rex [26]. Puedes utilizar el mismo truco de nuevo. Luego, recorre el nivel recogiendo todos los bonos que encuentres. Busca la llave roja (está en un hueco cerca de esas puertas mágicas de color morado que albergan al segundo T-Rex).

Al final, a fuerza de probar, conseguirás descubrir un camino que te conducirá hacia el enfrentamiento con Agrash. Baja, abre la puerta levadiza y mata a sus cuatro demonios guardianes y luego al propio Agrash.

26

28


Campanario 1

Me alegro de poder afirmar que, después de todo este lío, ahora tenemos por delante algunos niveles más sencillos. Entra en la primera habitación y baja en el ascensor. Aquí tienes dos palancas: NO acciones la que tiene unas calaveras a su alrededor [27], tira de la otra. Vuelve a subir y cruza el puente levadizo que conduce hasta la siguiente torre. Aquí tendrás que enfrentarte con unos cuantos caballeros y bajar en otro ascensor. Juegas contra el reloj, así que intenta abrir al menos un cofre antes de que el ascensor vuelva a subir. No pierdas de vista los barómetros.

Cuando vuelvas arriba, dirígete hacia la siguiente torre (con cuidado, porque unos cuantos caballeros se materializarán en el camino), vacía el contenido del cofre y baja por el pasaje de la izquierda.

Cárgate a los caballeros y dirígete hacia la esquina derecha, al fondo de la habitación. Te teletransportarás hasta una sección secreta. Recoge una espada venenosa, perfecta para acabar con las Arañas Gigantes. Cuando regreses, baja en el ascensor, cruza la zona de las Arañas [28] y avanza a través de la torre hasta que puedas ver la puerta levadiza dorada. Recoge la llave de plata que hay dentro de esta estancia y regresa al ascensor. Entra en el hueco del ascensor por la puerta levadiza y sube a por la llave roja. Ahora, vuelve al lugar de donde viniste y, en la habitación de la torre en la que hay dos caminos (antes tomaste el izquierdo), sigue ahora el de la derecha... que conduce a la salida.

29

30

Campanario 2

Gira a la derecha y sigue el camino hasta que llegues al final. Hay una habitación secreta un poco más allá de la pared del fondo. Dirígete hacia el otro lado de la fosa, pulsa el botón amarillo y salta al ascensor para conseguir más ítems. Luego, regresa al principio y a las puertas de madera que ahora ya conoces.

Acaba con todo lo que veas [29] y pulsa el interruptor que hay en el hueco de la pared. Aparecerá un caballero rojo. Mátalo y cruza la nueva entrada. Hallarás unos cuantos caballeros más que degollar. También podrás hacerte con algunos «war pigs». [30] Recoge todo lo que veas y, luego, dirígete hacia la puerta que se oculta tras la esquina. Gira a la derecha y recoge la llave roja (cuidado con las flechas). Corre de vuelta al girar la esquina y cruza la puerta levadiza de color rojo.

Sube en el ascensor y sal de esta habitación. Sigue hasta las almenas. Entra en la siguiente habitación y luego dirígete hacia la torre oeste (cruzando la puerta levadiza). Tendrás que saltar por encima de una trampa y accionar tres palancas (deja la palanca que hay justo al lado contrario para la última). Cruza la puerta hacia la próxima salida.

31


Campanario 3

Un pequeño, pero complicado nivel. Desde tu posición inicial, salta a la derecha hasta la viga, gira de nuevo a la derecha y salta al corredor. Síguelo hasta llegar a la espada de plata. Cárgate al caballero rojo que aparece [31] y vuelve sobre tus pasos hasta el otro extremo del corredor. Ahora, salta al otro lado de la habitación y gira a la derecha. Mata a todo el que veas merodeando por aquí y baja en el ascensor. Te aparecerá una mano gigante que pide a gritos que acabes con ella. Cuando le hayas dado el gusto, pulsa los tres botones que encontrarás (no importa en qué orden lo hagas).

Una vez dentro de la siguiente habitación, ve hasta el ascensor y abre la puerta oculta. Cárgate a todos los caballeros y dirígete hacia la otra puerta. Liquida también a los demás caballeros que saldrán a tu encuentro. Tira de la palanca para que las paredes se abran y dejen al descubierto el acceso hasta un botón de suma importancia.

Ve a la habitación de las vigas y acaba con todos los caballeros «colorados». Necesitarás un hechizo de luz para poder encontrar la palanca que hay aquí. Trepa hasta las vigas. Mata al demonio, ve al final de la habitación, gira a la derecha y pulsa el siguiente botón.

32


Cruza la puerta y sube en el ascensor. Cárgate a los caballeros rojos que saldrán de los huecos de la pared y tira de la palanca para abrir la puerta levadiza. Mata al próximo caballero y acciona la palanca que hay en la habitación más pequeña. Esto hará descender una plataforma que te permitirá acceder al siguiente nivel. Súbete y luego salta a través de la apertura. Haz girar la rueda para desactivar los lanzadores de fuego.

Retrocede de un salto y baja hasta el camino. Cuando el suelo se combe hacia abajo, crúzalo para pulsar el último botón que abre la puerta de salida.

33




Alcantarilla 1

Dirígete a la derecha y trepa al camino que hay justo al girar la esquina desde el principio [32]. Recórrelo, salta abajo, recoge la bomba y lánzala dentro de la siguiente área inferior. Hay un par de orcos merodeando por ahí. Ahora, entra en la habitación y cruza la puerta levadiza. En la estancia siguiente, entra directamente en el laberinto y recórrelo pegado a la derecha. Si te aseguras de seguir siempre con una pared a tu derecha, al final deberías encontrarte con una gran puerta de madera ante ti [33]. Crúzala y corre rápidamente hacia la siguiente puerta (un orco arquero te lanzará flechas desde un corredor que hay encima. ¿Lo ves? Ya te lo decía).

Entra por la siguiente puerta, sube en el ascensor y mata al orco para conseguir la llave roja. Luego regresa a la sala octogonal que hay cerca del principio del laberinto (esa del suelo verde) y gira a la izquierda. Si trepas por aquí, volverás al principio.

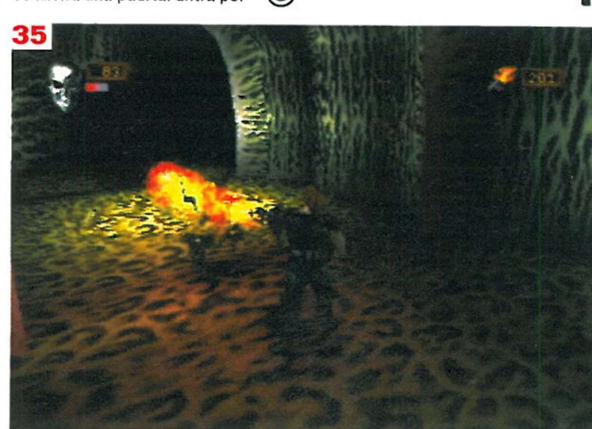
Recorre el camino y ve más allá del punto de partida. Entra por la puerta que hay al final del corredor. Para cruzar el puente tendrás que afinar tu ingenio, porque hay tres orcos arqueros que intentarán convertirte en un pinchito. Deshazte de ellos y luego sube al ascensor que hay al otro extremo del puente. En ese corredor tendrás que liquidar a algunos orcos más pero, como compensación, al final hallarás una llave de oro. Regresa al principio y entra por la única entrada que te queda por explorar (situada al lado opuesto del punto de partida) para encontrar la salida.

34




Alcantarilla 2

Baja en el ascensor y sigue a la derecha por la alcantarilla. Luego toma la siguiente a la izquierda y sigue por el pasillo. Encontrarás algún extra de vitalidad en una cavidad en la pared; cuando lo hayas recogido, se abrirá una puerta. Entra por

35


ella y mata a los orcos arqueros que hay al otro lado. Tira de las dos palancas y hazte con la espada de plata [34] (sería conveniente que la tuvieras a mano a partir de ahora). Abandona la habitación, gira a la derecha, trepa hasta el siguiente hueco y baja por la pendiente.

Hay una habitación con un fantasma a mano derecha. Entra en ella, cárgate a ese fantasmón y prosigue por el corredor (girando a la derecha y de nuevo a la derecha en cuanto puedas). Cárgate a los dos orcos que encontrarás aquí y ya sólo tienes que accionar las dos palancas para abrir la puerta de salida. Salta al suelo que se está derrumbando y la encontrarás.

Alcantarilla 3

En la primera habitación te encontrarás con un puñado de insectos, pero no presentan grandes complicaciones. Extermínalos y después recoge el lanzallamas que hay en la habitación secreta. Ahora puedes activar el lanzallamas y despejar de insectos el siguiente corredor [35]. Luego, déjate caer hasta el próximo nivel. Vuelve a cambiar a la espada y cárgate a los otros insectos que aparezcan. Recorre el pasadizo y luego arrójate a la siguiente zona de abajo.

36

Más bichos que matar y una habitación secreta justo ante ti. Recoge el trabuco y cárgalo. Entra en la siguiente sala y mata a todos los insectos que aparezcan; hay unos cuantos, de ahí que necesites el trabuco. Cuando los hayas despachado a todos, aparecerá la salida hacia la siguiente parte del nivel. Tendrás que echar mano del antídoto que recogiste hace un rato porque, en esta parte, te encontrarás con una araña. De todos modos, intenta acabar con ella lo antes posible.

Dirígete a la derecha y activa el bloque que se desplaza. Abre todas las puertas ocultas para encontrar más objetos y, luego, ve hacia atrás, hasta la bifurcación. Toma el camino de la izquierda. Trepa al corredor y sigue recto hacia delante. Cárgate a la araña que te aparecerá justo enfrente. Antes de llegar a la reina de los insectos, encontrarás otra área secreta. ¡Bienvenida sea!

El mejor truco para acabar con la reina es, sencillamente, destruir las estalactitas que penden sobre ella. Cuando la hayas eliminado, ve por la salida.



Alcantarilla 4

Primero te atacará un montón de medusas bastante desagradables [36]. Sin embargo, si acabas con ellas, se abrirán las puertas de todas las habitaciones que contienen algún botín. Corre a por ellos. Recógelo todo y, alerta, porque a mano izquierda hay algo más oculto por otra puerta secreta que hay en la pared del final.


38

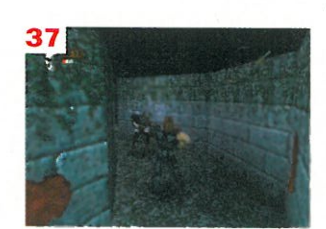
Sal de la habitación por las puertas grandes, sube al ascensor, mata a los orcos y vuelve a subir. Cuidado con los arqueros, son la mar de precisos. Aquí hay otra puerta oculta, crúzala y corre al otro lado de la habitación.

Hay una fosa a la derecha. Salta a su interior y encontrarás una palanca que debes accionar. Trepa de nuevo hasta arriba y sal por la puerta levadiza. Cárgate a todos los orcos que queden para poder acceder a la salida.

Zanja 1

Desde el principio, trepa fuera de la zanja y cruza hasta la siguiente. Empieza por matar a los hombres rata y, luego, encárgate de los artilleros para que cesen los cañonazos [37]. Trepa por el muro y entra en la siguiente trinchera (igualito que en la Primera Guerra Mundial, ¿no te parece?).

Llegarás a dos ascensores (si bajas por ellos, conseguirás unos cuantos ítems). El de la izquierda contiene un cofre con una llave en el fondo, mientras que en el otro lo que hay es un área secreta situada tras una puerta oculta donde encontrarás más objetos.


37


39

Prosigue por el camino y, al llegar a las dos puertas, entra por la de la izquierda (pero con cuidado porque si no un ascensor te aplastará contra unas estacas). Salta a la derecha y sube en el otro ascensor [38].

Si te apetece, puedes lanzar bombas a través de las ventanas para cargarte a los hombres rata. Recoge la llave y luego encárgate de la nueva tanda de hombres rata que aparece. Dirígete hacia el final de esta etapa, matando más hombres rata. Tendrás que encontrar la llave que hay debajo del pasaje para poder abrir la puerta de salida.

Zanja 2

Cerca del principio de este nivel encontrarás un área secreta. Corre hasta el búnker que hay ante ti y pulsa el interruptor que hay dentro [39]. Verás que has sido teletransportado a la parte superior de otro búnker.

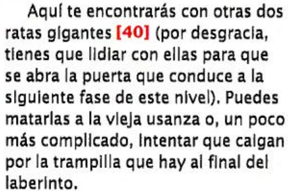
Cárgate todas las ratas que te salgan al paso y sube en el ascensor que encontrarás en el siguiente búnker. Sigue el camino hasta llegar a un área de aspecto laberíntico. En este laberinto tienes que encontrar el búnker principal (sabrás que lo has encontrado cuando aparezca el mensaje; tranquilo, cuando estés allí entenderás lo que queremos decir).

Entra en ese búnker y tira de la palanca que abre una pared oculta fuera. Ahora, regresa por el laberinto y sal fuera. Cuando estés allí, ve al centro de control y, después de liquidar todo lo que veas, baja en el ascensor.


40

Zanja 3

Aquí hay una puerta tras la que se oculta una gran rata. Deshazte de ella y acciona las cuatro palancas de esta zona para abrir todos los accesos al área siguiente. Recoge el reforzador de salud y sigue hasta otra habitación con rata incluida. Si quieres zafarte de ella, salta del ascensor antes de que descienda por completo. Ahora recorre el laberinto, girando tres veces a la derecha para salir de él.


41

Aquí te encontrarás con otras dos ratas gigantes [40] (por desgracia, tienes que lidiar con ellas para que se abra la puerta que conduce a la siguiente fase de este nivel). Puedes matarlas a la vieja usanza o, un poco más complicado, intentar que caigan por la trampilla que hay al final del laberinto.

Cuando te hayas deshecho de ellas por el método que sea, la puerta se abrirá y podrás acceder a la estancia siguiente. Cárgate al atajo de hombres rata que hay en la ventana para abrir la puerta de salida (justo enfrente, según entras en la habitación, hay otra puerta oculta. Cruzarla te permitirá: a) acercarte más a los guardias y b) recoger los ítems). En la siguiente habitación te esperan más ratas. Liquídalas a todas y entra en la próxima, y última, estancia (donde te aguarda la peor rata de la especie). Sencillamente, cárgatela sin más dilación y podrás salir del último nivel de Zanjas.


42

Inversión 1

Después de liquidar otros hombres rata, corre hasta llegar al trabuco y a la munición [41]. Ahora baja en el ascensor y entra por la puerta. Cárgate todo lo que encuentres en esta habitación, pero cuidado con los barriles, porque detrás de ellos hay un cofre con ítems dentro [42]. Cualquiera de las dos salidas que hay aquí te conducirán a tu siguiente objetivo... la llave roja. Cuando la consigas, podrás abrir la puerta levadiza.

Cruza el puente, mata a más hombres rata e intenta llegar a la ha-


43



bitación con la puerta delante y una palanca a la derecha. Mata a los nuevos hombres rata y sigue el sendero. Cuando llegues al cruce de caminos, gira a la izquierda para terminar el nivel.

Inversión 2

Justo ante ti verás unas trampas de fuego. Los surtidores empezarán a lanzar fuego cuando estés lo bastante cerca; espera a que la llama se apague y, entonces, pasa sobre ellos [43]. Pero te esperan mayores calamidades, ya que hay un puñado de ratas francotiradoras que abrirán fuego en cuanto te vean llegar a la siguiente zona. Tendrás que ser rápido. Recorre el puente y entra por la puerta.

Aquí empezarán a surgir un montón de hombres rata (bueno, en realidad tres, pero no te preocupes: en cuanto acabes con ellos, aparecerán más). Corre entre ellos y entra en la siguiente estancia (cárgate al artillero a tu paso [44]). Si miras hacia el otro lado de la habitación, a la derecha, verás que hay otra puerta oculta. Ábrela y encontrarás una llave. Cruza hacia la derecha y sube corriendo al ascensor.

Saldrás a un corredor con tres puertas ocultas. Pasa de las dos que hay a ambos lados y abre la central para conseguir más ítems. Pero cuidado porque, en cuanto lo hagas, cuatro hombres rata surgirán de las otras dos.

Entra por la puerta que se habrá abierto y avanza hacia adelante. Entra en la sala azul (que se llama así por su color, claro). El secreto reside ahora en pasar de todos los ataúdes excepto del de la derecha, ya que el resto contiene fantasmas. Después de explorar todo lo que te apetezca, entra en la siguiente habitación y recoge la espada de plata (ideal para acabar con los fantasmas). Ten cuidado cuando entres en esta habitación porque hay una trampa justo detrás de la entrada. Entra despacio y desactívala.

En la sala de la espada aparecerán unos cuantos fantasmas. Cuando hayas acabado con todos ellos, se abrirá la puerta que conduce a la siguiente etapa. Crúzala y prosigue a través del puente hasta entrar por la siguiente puerta. Cárgate a las ratas y luego baja en el ascensor.

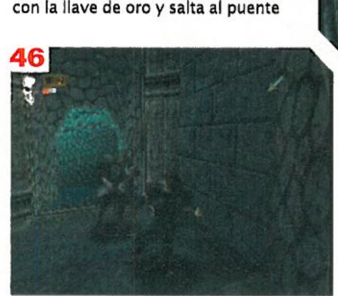
Si antes has recogido la llave, debes usarla justo aquí. La puerta de la izquierda desvela un área secreta que contiene un lanzallamas. Hazte con él y vuelve atrás, cruzando la puerta de la izquierda. Despacha a los ogros que aparecen y luego abandona la habitación antes de que te salga algún otro. Gira a la derecha y encontrarás la salida.

Inversión 3

Recorre el puente y mata a las ratas que surjan. Entra en la habitación que hay al final, liquida a todo el que veas y entra en la siguiente estancia. No intentes abrir la puerta que hay en esta habitación (no podrás), dedícate mejor a buscar las puertas secretas [45].

Hay cuatro puertas secretas en esta habitación y la que te interesa es la primera que te encuentras (a la derecha), ya que detrás de ella se halla la palanca que abre la puerta cerrada. Sube en el ascensor y, cuando llegues al cruce de caminos, gira a la izquierda.

Avanza por los corredores, cruza la puerta levadiza y, de pronto, aparecerá un enorme zapato detrás de ti (sí, has leído bien: za-pa-to). Hazte con la llave de oro y salta al puente que hay debajo; esto te conducirá a la primera habitación en la que estuviste en este primer nivel.



Mata a las ratas y sigue los caminos. Cuando llegues a ella, salta a la tabla y sube en el ascensor. Aquí hallarás una habitación repleta de ítems, así que aprovecha para hacerte con todos ellos ahora que puedes. Hay más ratas, deshazte de ellas [46] y baja en el ascensor. Atraviesa la habitación y cruza el puente hasta el otro lado.

Más allá de la puerta, tendrás que encargarte de unos cuantos hombres rata más. El primer corredor de la izquierda te conducirá hasta la primera parte secreta de este nivel (aunque tendrás que enfrentarte a unos cuantos fantasmas, así que más vale que tengas la espada de plata a mano).

Luego vuelve atrás y toma el segundo pasadizo, a la derecha, y sigue el recorrido hasta que alcances la siguiente puerta oculta. Detrás de ella encontrarás un ascensor que te subirá hasta otra puerta. Entra por ella y tira de la palanca situada a la DERECHA.

Aquí tendrás que abrir las puertas en un orden determinado: toma las velas como referencia, empezando por la puerta que tiene una vela. Acciona las dos palancas situadas tras las dos primeras puertas y, luego, toma la salida y entra por la tercera.

Ahora toma el teletransportador para conseguir la llave de oro y, después, recoge los extras. Baja en el ascensor y hazte con los demás ítems que se encuentran tras la puerta levadiza de color dorado. Vuelve al ascensor y cruza la puerta que verás allí. Gira a la izquierda. Tres monstruos guardan la salida. Cuando hayas acabado con el tercero, se revelará otra sección secreta. La puerta que hay detrás de los monstruos es la salida de este nivel.

Inversión 4

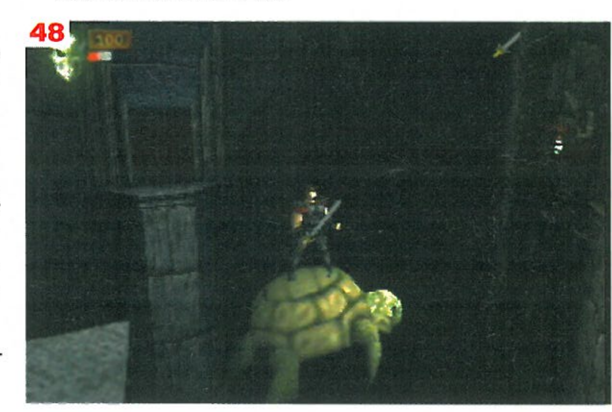
Ve a la izquierda hasta el cruce en forma de T, mata a las ratas, recoge los ítems, regresa al cruce en forma de T y ve hacia el otro lado. Encontrarás más ratas a las que matar, así que [46], toma el ascensor para bajar. Recorre la habitación y atraviesa el puente hacia el otro lado.

Después de la puerta hay más hombres rata que matar. El primer pasillo a la izquierda te conducirá a la primera parte secreta de este nivel, encontrarás algunos fantasmas a los que matar así que más te vale que llevar contigo esa espada de plata.

Ahora regresa, toma el segundo callejón a la derecha y sigue el camino hasta que encuentres la próxima puerta secreta. Detrás de ésta hay un ascensor que te llevará hasta otra puerta. Atraviésala y tira de la palanca que está a la DERECHA.

Las puertas se deben abrir siguiendo un orden. Fíjate en las velas y síguelas empezando con la puerta que tiene una vela. Ahora pulsa las dos palancas situadas detrás de las dos primeras puertas y entonces ve hacia la salida de la tercera.

Toma el teletransportador para conseguir la llave de oro y recoger los objetos. Baja con el ascensor y recoge más ítems situados detrás de la puerta de oro. Regresa al ascensor y cruza la puerta. Gira a la izquierda y encontrarás tres monstruos guardando la salida. Cuando mates al último aparecerá otra sección secreta ante tus ojos. La puerta situada detrás de los monstruos es la salida de este nivel.



Inversión 5

Empieza en el puente que gira a la derecha. La puerta de la derecha de momento está cerrada, pero deberías poder ver una flecha. Si te colocas en ella y continúas andando




49

56

fuera del puente (de cara a la torre de la llave dorada) deberías conseguir aterrizar en una plataforma... de nuevo, tendrás que confiar ciegamente en nuestras instrucciones [47].

Aquí podrás hacerte con unos cuantos extras más. Luego, toma la plataforma que conduce hasta la otra torre. Estaría bien que probaras el hechizo de invisibilidad (justo antes debes haber recogido uno) cuando entres en la siguiente habitación para matar a los cuatro ogros.

Si tiras de la palanca que hay en la parte derecha del pilar de esta habitación, evitarás que la losa caiga sobre ti. Ahora ya puedes ir a por la llave.

También hay una puerta oculta en alguna parte (no te lo vamos a decir todo, algo tendrás que descubrir por ti mismo, ¿no?). Crúzala y sigue el camino hasta que llegues a una puerta que hay a la derecha. Entra por ella e intenta abrir la próxima que encuentres. Una puerta secreta se abrirá tras de ti y de ella surgirán hombres rata. Bórralos de la faz de la tierra y prosigue a través del siguiente corredor.

Más hombres rata que matar, más cosas que recoger y otra palanca que accionar (¿sigues despierto?). Vuelve a la puerta levadiza de oro (ahora ya tienes la llave). Sube al ascensor y mata las ratas. Salta a la habitación que tiene una palanca y dos velas fuera, tira de la palanca y salta rápidamente hacia atrás, para aterrizar en el ascensor dispuesto. Ahora salta hasta la segunda palanca y acciónala para abrir otra puerta. Crúzala, tira de la siguiente palanca (tan rápido como puedas) y baja en el ascensor hasta la salida.


50

Inversión 6

Sube encima de la tortuga [48]. Entra en la habitación y mata a los hombres rata. Ve a la puerta de la izquierda, actívala y retrocede. Cárgate a todos los que salgan por ella. Ya puedes entrar tranquilamente a recoger los extras.

Ahora, si te sitúas delante del tapiz y lo «activas», encontrarás la primera área secreta de este nivel. Recógelo todo y abandona la habitación, siguiendo por el corredor hacia arriba. Liquida a los hombres rata y entra por la puerta de la derecha.

Aquí tendrás que hacer uso de el Hechizo de Estrellas o del Hechizo de Fuego. Cuando lo hagas, descubrirás que aparecen más hombres rata, más extras y otro secreto «tapiz». Dirígete hacia la izquierda y avanza hasta que topes con los ogros. Mátalos y acabarás en una habitación con un estandarte... es la clave de acceso a la salida. Actívalo y sal por la puerta. Simple, ¿eh?

Inversión 7

Un comienzo facilito: sólo tienes que cruzar el puente y entrar por la puerta. Luego tendrás que ser rápido, porque hay que accionar las dos palancas (a ambos lados de la segunda puerta) en un tiempo límite. Tira rápidamente de ellas y, luego, dirígete hacia la izquierda y entra en el teletransportador [49].

Sigue por el nuevo camino, cruza la puerta y súbete a la tortuga. Entra por la otra puerta y gira a la derecha. Recógelo todo y tira de la palanca, y


52

luego entra en el teletransportador.

Otra palanca y, por fin, un poco de estrategia. Usa el lanzagranadas para arrojar bombas por las entradas y cargarte a los robots que hay debajo. Es la mejor forma de hacerlo [50]. No vayas abajo.

Entra por la puerta y abre el ataúd de la derecha. Mata al fantasma (con la espada de plata, recuerda) y recoge los extras. Salta al siguiente teletransportador.

Cruza la próxima puerta y encontrarás otra a tu derecha. Cuando hayas recogido todos los ítems, sigue por el pasadizo hasta llegar al cruce de caminos. Gira a la izquierda y hallarás el final.

Inversión 8

Sigue por el camino hasta ver que puedes descender a la posición para guardar. Entonces teletranspórtate de nuevo hacia arriba y sigue por el sendero. De pronto se te plantará un robot delante, pero que no cunda el pánico, es fácil de liquidar [51]. Cruza por la puerta levadiza que te encontrarás un poco más adelante.

Si tienes algún arma de largo alcance, ha llegado el momento de utilizarla para enviar unos cuantos pro-


53


54

yectiles a los hombres rata. Cuando te los hayas quitado de encima, baja en el ascensor y mata a los ogros.

Tienes un montón de ítems en los cofres, recógelos y cárgate a los robots. Sin embargo, intenta mantenerte alejado del centro, porque el suelo puede derrumbarse si le pones demasiado peso. Ahora viene otra parte complicada: aparecerá un robot más grande que saldrá de un ascensor. Cuando le hayas despachado, tendrás que correr al ascensor tan rápido como puedas porque, en ese instante, empezará a bajar automáticamente.

Ahora sube a la tortuga y te llevará a la salida.

Inversión 9

Disfruta el paseo en tortuga y mata a todos los hombres rata... fácil. Cuando veas la señal de «ALERTA» (*watch out*), salta a la otra tortuga [52].

Al final llegarás a una gran habitación. Ve hasta el ascensor de la derecha y baja a por más objetos. Entra en el teletransportador y continúa hasta el siguiente ascensor que te llevará a la próxima etapa secreta. Tiempo para matar un poco y, luego, salir por la puerta (en la parte de atrás).

Dragón 1

Como estás llegando al final del juego, te falta poco para tener que enfrentarte con el dragón. Antes que nada, elimina a todos los caballeros que hay en la primera habitación [53] que te encuentras y luego inspecciona la zona en busca de la puerta oculta. Cuando la hayas encontrado, crúzala y entra en la siguiente habitación. Más caballeros que matar y otra puerta oculta. Esquiva la trampa de fuego y acciona la palanca antes de regresar a la primera habitación donde estuviste.

Aquí te espera más fuego y más caballeros [54]. Antes no estaba, pero ahora encontrarás un ascensor. Baja en él. Hallarás dos palancas;

49


51


53

pasa de ellas. Las llamas que tienes ante ti son sólo un espejismo. Cuando te hayas hecho con todos los extras, vuelve a subir en el ascensor hasta el vestíbulo principal. Aquí es preciso que tires de la palanca de la derecha.

Ahora encontrarás una salida justo al otro lado de donde empezaste esta etapa, pero antes de salir debes entrar por la puerta secreta que encontrarás al lado izquierdo de la salida. Acciona la palanca que hay dentro. Ahora, abandona la sala. Mata a los caballeros que tienes delante, recoge la llave, abre la puerta y sube en el ascensor.

Te encontrarás cara a cara con la bestia sangrienta. Cárgatela con lo que tengas más a mano y se abrirán dos puertas. Entra por ellas y recoge los ítems, mata a los caballeros y abandona la sala de la bestia. El ascensor te llevará a la salida.

Dragón 2

Baja en el ascensor, dirígete hacia el pilar hay en la parte posterior izquierda de la habitación y acciona la palanca **[55]**. Si cruzas hasta el lado derecho, encontrarás un área secreta. Recoge los ítems, tira de la palanca y regresa a la arena principal.

Busca el ascensor y sube en él hasta la siguiente palanca. Acciónala y vuelve a bajar en el ascensor. Cruza por la puerta, avanza por el corredor hasta llegar a otra puerta y entonces, cómo no, entra por ella.

Aquí puedes ir hacia la derecha o hacia la izquierda; ambas direcciones te conducirán al mismo sitio. Mata a la mujer (ooh), tira de las cuatro palancas que encontrarás aquí y, luego, acciona la que hay en medio.

Ahora déjate caer hacia abajo y tira de las seis palancas de oro. Deja en paz a la hidra y entra por la puerta de madera. Recoge la espada roja y entra en la habitación secreta que hay cerca de ella. Vuelve y cárgate, ahora sí, a la hidra y un teletransportador aparecerá en el lugar donde encontraste la espada roja. Entra en él y ve derecho hasta la puerta de salida.

Dragón 3

Sí, ya puedes suponer que para



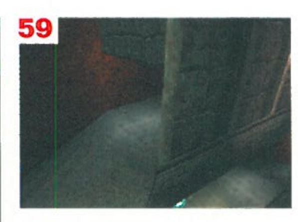
empezar con este nivel debes dirigirte hacia el norte; debes saber que, para ello, al principio tendrás que dirigirte hacia la puerta Oeste **[56]**. Cruza por la puerta y sube en el ascensor. Avanza por el pasadizo de la derecha hasta encontrar la palanca que abre una puerta oculta en el hueco del ascensor que has dejado atrás. Regresa allí y encontrarás otra palanca. Tira de ella (saltando rápidamente hacia atrás para evitar la trampa) y detrás de ti hallarás tres palancas de oro; cuando tires de ellas conseguirás la espada que necesitas para enfrentarte con el primer dragón.

Vuelve al pasadizo y dirígete hacia el sur. Tira de la primera palanca que te encuentres. Esto revelará otra palanca de oro. El suelo se derrumbará bajo tus pies y caerás al piso que hay debajo pero no importa, sigue hacia el norte y recto hacia arri-



ba, hasta la parte superior de esta etapa (cerca del ascensor) donde encontrarás la segunda palanca de oro.

Vuelve a bajar a la parte inferior y verás que hay una puerta oculta en la esquina nordeste. Ábrela con la palanca y sube en el ascensor hasta llegar a un interruptor. Púlsalo, vuelve abajo y dirígete hacia el sur. El próximo ascensor (en el ala este) te conducirá hacia arriba, hasta la tercera y última palanca de oro. También encontrarás la espada de oro.



Con ella podrás matar al dragón sin gran esfuerzo **[57]** y, una vez el bicho haya expirado su último aliento, se abrirá la puerta de salida en la parte inferior del nivel.

Dragón 4

No te desanimes enseguida (ya te preocuparás más tarde) porque la primera parte de este nivel no encierra grandes riesgos para tu integridad física. Desde arriba del todo, corre fuera del ascensor (si quieres, y seguro que querrás, tienes una zona de guardar la partida justo a tu derecha). Tira de la palanca que hay de nuevo a tu derecha, y se abrirá una puerta oculta **[58]**.

Avanza por el camino (cuidado con las piedras que caen de arriba) hasta que llegues a dos palancas. Una de ellas requiere la llave de plata; la otra abre otra puerta secreta situada al comienzo del nivel **[59]**.

Regresa otra vez al principio y sigue el camino hasta encontrar la llave de plata. Llévala hasta su palanca correspondiente y el muro que hay a tu derecha se desplazará, revelando un camino que conduce a las áreas inferiores de esta etapa. Cruza por aquí, abre la puerta levadiza y baja en el ascensor.

Te hallarás en un corredor con un suelo que se derrumba al final de todo. Deberías conseguir saltarlo y entrar en la siguiente habitación a tiempo de ver una pared que se cierra. Para volverla abrir, necesitarás la llave de oro. Inspecciona la habitación y verás una palanca debajo de un bloque de piedra. Tira de ella, pero no te muevas de donde estás.

La cámara enfocará un bloque que desciende: súbete a él. Arriba del todo hay una palanca que debes accionar. Esto abrirá otras dos puertas levadizas. Crúzalas y al final te hallarás en una habitación roja que contiene dos palancas más. Pero cuidado, hay una trampa. Para desactivarla, acciona primero la palanca pequeña y luego la mayor. Se abrirá una puerta que revela una nueva palanca. Para variar, también debes accionarla.

De vuelta a la sala principal, descubrirás que han bajado tres bloques, pero ten cuidado porque también tienen trampa. Dos bloques atravesarán la habitación y te aplastarán sin piedad. Pero, no temas, puedes evitarlo: salta encima de los bloques que han aparecido y baja por el otro lado. Ahora podrás trepar hacia arriba y tirar de otra palanca para hacerte con el lanzallamas.



De vuelta en la acogedora habitación roja, te encontrarás con que se ha abierto una puerta oculta. Entra por ella y recoge la llave de oro.

En el corredor por el que saldrás, también hay dos tramos de suelo que se derrumbarán cuando te acerques a las antorchas que hay en la pared. Salta por encima y sal por la puerta levadiza.

De nuevo en la sala principal, te hallarás en el camino del medio (toma buena nota de la plataforma que hay en el centro, porque es donde finalmente aterrizará el dragón). Todos los caminos están conectados a la plataforma a través de teletransportadores que deberías usar para ir, si quieres, debajo de la plataforma del dragón y recoger cantidad de objetos útiles.

En el nivel inferior, encuentra la llave roja y la puerta que abre. Crúzala y, al final, acabarás en una habitación con una puerta secreta a punto de cerrarse. También verás la espada roja que necesitas para descuartizar al dragón, pero no intentes hacerte con ella todavía, porque la protegen mágicos poderes. O sea, no saltes al otro lado de la fosa... aún.

En lugar de eso, abre la puerta secreta y hazte rápidamente a un lado para esquivar la trampa de fuego. Aquí dentro hay una palanca que abre la siguiente puerta. Apresúrate.

Cruza por la puerta y tira de la que es, por fin, la penúltima palanca del juego. Esto abrirá la siguiente puerta. Prepárate porque aquí dentro la cosa empieza a ponerse... terrorífica. La puerta se cerrará de golpe tras de ti y, en el medio, te abrasarás las pestañas con las trampas de fuego. Pero no te preocupes, funcionan siguiendo un orden determinado: primero empieza la de la derecha, luego la de la izquierda, sigue la de enfrente y, al final, la de detrás.

Ahora el suelo empezará a descender y deberías ir rápidamente hacia la puerta final (cuidando que no te den las dichosas bolas de fuego). Ahora dale a la ÚLTIMA palanca que hará caer un muro situado en la habitación de la espada roja, con lo que podrás recogerla sin peligro.

Esta es el arma con la que debes acabar con el último dragón... no sin una buena demostración de habilidad por tu parte, claro.



GranTur



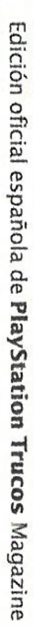
LOS 145 COCHES CLASIFICADOS SEGÚN SU VELOCIDAD



Nuestro plan consistía en proporcionaros toda la información sobre *GT* que pudierais necesitar. ¿Y sabéis qué pasó? Pues que lo conseguimos.

¿Quieres saber cuál es el bólido con la mejor relación potencia-peso? Pues aquí la tienes (TVR Cerbera). ¿Quieres gastarte el dinero en mejorar tu velocidad punta? Aquí te explicamos cómo hacerlo. ¿No entiendes toda esa jerga de ajustes de los automóviles? Pues no dudes en leer nuestra guía.

Ya los sabes, aquí tienes 30 páginas de la mejor guía sobre carreras para el mejor juego de carreras de la historia...



Habilidades al volante

Gran Turismo es diferente a cualquier otro juego de carreras para PlayStation con el que hayas jugado. En lugar de dedicarte a girar el volante en cada curva sin preocuparte por tener que levantar el dedo del acelerador, en *Gran Turismo* tendrás que utilizar los frenos en casi todas las curvas que encuentres. Sí, sabemos que hay unas cuantas por las que puedes pasar, pero como te olvides del freno en algún que otro viraje ya te puedes despedir de la victoria; así de fácil. Aquí tienes nuestra pequeña guía de las habilidades mínimas necesarias para dominar *GT*; estúdiala bien y ganarás siempre a tus colegas.

Curvas

Tomar bien las curvas en *Gran Turismo* es todo un arte. Para empezar, pégate siempre a la línea de carrera. Si no sabes exactamente dónde está, presta atención a las líneas más oscuras que hay sobre la calzada o traza una línea que vaya de giro a giro a lo largo del circuito. Además de dar con la trayectoria perfecta de carrera, hay una forma particular de tomar las curvas que siempre sale bien. Imagina que estás a punto de tomar una curva a la derecha: entra en ella desde la izquierda y después empieza a girar tan cerca de la curva como te sea posible. Con esto conseguirás el ángulo que se requiere para tomar la curva sin demasiadas dificultades en el giro y sin perder velocidad.

[1] Mantén el coche en línea recta. [2] Espera hasta llegar al punto de inflexión de la curva antes de empezar a frenar. [3] Cuando el coche patine sigue girando o perderás el control.


1


2



3

Derrapajes

Nuestro modo favorito de girar es el modo favorito de cualquier feliz propietario de una PlayStation: el derrapaje. Para la mayoría de vosotros es algo sencillo, pero para los que todavía no sepáis cómo se consigue o para los que no os apetezca leer el manual del juego os diré que la técnica es sencilla. Al entrar en una curva suelta el dedo del acelerador y pulsa el freno con rapidez. El coche empezará a derrapar así que contrólalo en cuanto vuelvas a pisar el acelerador para salir derrapando de la curva.



El Dodge Viper es uno de los mejores coches pero cuesta mucho hacerse con su control cuando empieza a derrapar.

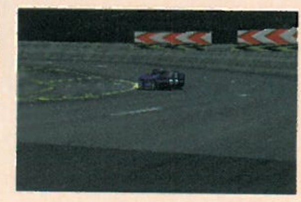
Para que el coche no pierda la verticalidad en las curvas, gira el volante en la dirección opuesta.





Puede que cueste manejarlo bien, pero si lo consigues, el Viper te conducirá a la victoria siempre que quieras.

Lo único que hay que hacer tras un derrapaje fructífero es observar la repetición para regodearse con lo que bueno que es uno.



Técnicas de frenado

Además del derrapaje, hay un par de técnicas de frenado que debes aprender para sacar todo el jugo a este título. La primera y más frecuente es la frenada directa. Así de simple. Debes utilizar este sistema en las curvas cerradas. Cuando te aproximes a una curva, en lugar de intentar derrapar, frena en línea recta y cuando llegues al punto de inflexión de la curva gira el volante y desplaza el coche con suavidad hasta que vuelva a adquirir la verticalidad (hazlo bien porque si no el bólido se irá de atrás). Ahora ya puedes volver a acelerar. Pero hay también otra forma más radical de frenar, aunque para conseguirla necesitas bastante práctica y un coche muy potente. Al entrar en una curva, frena a fondo hasta que la parte trasera del coche empiece a irse; en ese momento echa mano del freno de mano (valga la redundancia) mientras tomas la curva. Si todo va bien, saldrás derrapando a una velocidad considerable. Pero recuerda que es muy difícil y requiere mucha práctica; eso sí, cuando la dominas el efecto es impresionante.



Cuando hayas aprendido a perfeccionar estas técnicas verás como el juego te parece más sencillo y mucho más rápido.







Técnicas de carrera

Hay gente que piensa que uno aprende a conducir de verdad una vez se ha sacado el carnet de conducir. Pues algo parecido pasa con *GT*. Quizá sepas conducir pero, ¿te ves capaz de ganar? Hay un montón de técnicas que puedes utilizar, desde picar a tu rival hasta aplastarlo contra la pared.

Choques

El primer truco es la técnica del choque; ten en cuenta que para llevarla a cabo tienes que estar al volante de un bólido mucho más rápido que el tu rival. Cuando estés detrás puedes intentar colisionar con su parte trasera para hacer que pierda el equilibrio, o bien puedes decidirte por algo más drástico e ir directamente a por su cola. Si ejecutas bien la segunda opción tu rival saldrá dando vueltas de la carrera y tú tendrás pista libre para sacar el máximo provecho de tu aceleración mientras una mueca de satisfacción se te dibuja en el rostro.

1




[1] Las curvas son el mejor lugar para colisionar, ya que al rival le costará más volver a conseguir su velocidad punta. [2] Si consigues derribarlos sobre la hierba tardarán años en recuperarse.

Los Saltos

Si te gustan las travesuras, en algunos tramos del juego puedes arruinar por completo las opciones de victoria de tus rivales; se trata de los saltos. Imagina que pasas zumbando por el túnel de Trial Mountain. Estás luchando a brazo partido con otro tipo y de repente te abalanzas sobre él y lo envías por los aires justo en el momento del salto.
No parece cosa del otro mundo, pero cuando empiece a rodar y girar sin control a toda velocidad verás lo que le cuesta recuperarse.
Tienes la carrera en el saco.

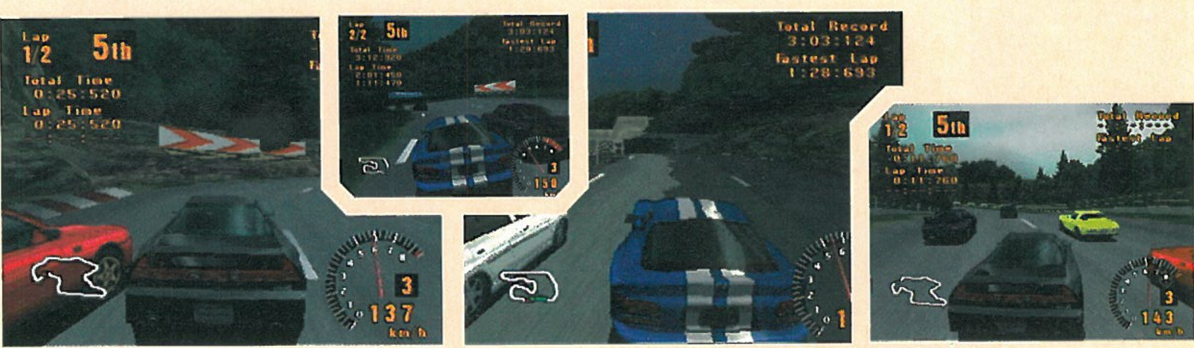
1




[1] Los saltos son sitios ideales para girar sin control. [2] Cuando estás en el aire no puedes hacer nada para parar de girar hasta que vuelvas a tomar contacto con el suelo.

Utiliza las Curvas

Además de utilizar los frenos para tomar las curvas, puedes demostrar tu ingenio aprovechándote de los otros coches para girar. Imagina la escena. Has empezado la carrera en los últimos puestos de la parrilla de salida en Trial Mountain y todo el mundo se dirige a toda pastilla a la primera curva. En cuanto los que vayan en cabeza empiecen a frenar tú pasa de frenos y sigue adelante. Cuando te encuentres al borde de la curva, gira hacia los otros coches y deja que te guíen en el giro a una velocidad decente. Con un poco de suerte puedes conseguir también que tus rivales acaben derrotados.



Esta técnica necesita algo de práctica, pero cuando la dominas funciona a las mil maravillas. Y además es de vicio.

Bloqueos

Otra técnica muy útil para desesperar al rival consiste en cerrarle el paso cuando intenta adelantarte. Sólo se puede utilizar en algunos circuitos, pero resulta tremendamente útil. Vas a toda velocidad, por la parte interior de la calzada se aproxima un bólido amenazante y estás a punto de entrar en una curva muy cerrada (el mejor momento de probar esta técnica es cuando estás al lado de un muro o una pared rocosa). Cuando todavía no haya acabado de adelantarte, gira aún más el volante hacia el interior y pégate a la línea de carrera hasta que se acabe la curva; no tendrá espacio suficiente para adelantar y acabará dándose de morros y saliéndose de la carrera.



Esta puede ser una de las tácticas más efectivas. Pero asegúrate de que no la utilizan contra ti.

GranTurismo Guía de Circuitos

Cualquiera que haya jugado a Gran Turismo sabrá que cuenta con algunos de los circuitos más enrevesados que se han visto jamás en la PlayStation. Hemos decidido que, en lugar de explicarte cómo tienes que girar en todas y cada una de las curvas (algo que sería una tontería y una auténtica pérdida de tiempo), lo que vamos a hacer es guiarte a través de los tramos más complicados del juego. Si lo único que tienes que hacer para superar una curva es pulsar uno de los botones direccionales del pad, nosotros ni la comentamos, pero si tienes que soltar el acelerador o pisar el freno, ya puedes sentarte, prepararte un café y empezar a tomar notas...

PlayStation Trucos Recomienda R33 Skyline GT-R

Grand Valley (Este)



Dificultad de Giro 1 2 3 4

Un circuito maravilloso con unas curvas excepcionales y una recta espectacular perfecta para sacar rodando de la calzada a algunos coches rivales. En el tramo Este también aparece la peor amenaza de cualquier apasionado de GT, las curvas arenosas. Si las tomas a demasiada velocidad saldrás rodando de la carrera, y si vas muy despacio ya te puedes despedir de la victoria. No es fácil ni divertido.

Intenta ir de superficie de frenado (esa cosa roja y blanca) en superficie de frenado para no sufrir ningún desliz innecesario en este tramo. Si conduces un coche muy rápido tendrás que pisar algo el freno para mantener la verticalidad.



Para ser el giro final tras una recta, es una curva bastante fácil. Pégate a la línea interior y todo irá bien. Si ves que pierdes el rumbo, pisa el freno y endereza el vehículo. Aunque parezca sorprendente, tienes espacio suficiente para salir de la calzada ya que hay un tramo rugoso para frenado considerable en la parte izquierda del pavimento.





Tienes tres formas de superar esta curva súper complicada. La primera es también la más fácil. Cuando te acerques a la curva frena con antelación y gira. Funcionará, pero es un método lento. Si quieres arriesgar o necesitas mejor tiempo lo mejor es que retrases el momento del frenazo al máximo (asegúrate de frenar en línea recta) y después derrapa al tomar la curva cuando tu velocidad se reduzca más o menos a 150 km/h. Si lo haces bien podrás salir de la curva a una velocidad más que decente. El último método requiere una buena dosis de sangre fría; acércate a la curva a toda pastilla y después pisa el freno a fondo tan tarde como te atrevas. Esta utilización tan bestia de los frenos desestabilizará el coche y hará que sea muy fácil derrapar en el giro. Lástima que sea aún más fácil perder el control y pegártela contra los laterales.

Acércate a la segunda curva desde el extremo derecho y después frena en cuanto pases la curva siguiente. Ahora endereza el bólido y prepárate para la complicada curva de 90º que se avecina.

Aunque parezca complicada, es muy fácil; sólo tienes que hacer un derrapaje normal para superarla. Para mantener la velocidad puedes utilizar el freno de mano, pero asegúrate de que el coche que conduces cuenta con un buen control capaz de ejecutar el derrapaje sin perder la línea recta. Ni lo intentes con un TVR.

Esta curva tan cerrada que conduce a la entrada del túnel es una de las más complicadas del juego; por alguna razón inescrutable parece que es más fácil perder el control en este tramo que en ningún otro. El mejor método que hemos encontrado consiste en aproximarte a toda velocidad y después pisar el freno a fondo, asegurándote siempre de seguir circulando en línea recta. Cuando ya estés reduciendo la velocidad, suelta el freno, gira el volante y evitarás patinazos.



PlayStation Trucos Recomienda: Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR

Autumn Mini

Es uno de los circuitos más cortos del juego pero cuenta con el número ideal de curvas complicadas para hacer que sea una de las carreras ideales para probar un coche diferente cada vez. También es genial para una partida a dos bandas.

Dificultad de Giro 1 2 3 4

Gira con antelación en la curva para tener tiempo suficiente de balancear el coche. Si vas en un coche decente no deberías frenar, pero los que cuentan con un manejo más rudo es mejor que utilicen los frenos.

Muy cerrada. Si pasas sobre las superficies de frenado que hay a cada lado puedes superarla sin tener que pisar la hierba. Si te abres demasiado y acabas sobre el césped, suelta el acelerador hasta volver al pavimento y entonces vuelve a acelerar.

Aquí también tienes que empezar a girar con antelación. Cuando estés casi encima, tira del freno de mano para ladear el coche. Si todo va bien el morro de tu bólido estará apuntando hacia la siguiente curva y pasarás la chicane como quien se toma un refresco.

Como todos los giros de este estilo, es mejor tomar esta curva con suavidad; si vas a toda pastilla saldrás rodando de la pista y podrás decir adiós a la victoria. Lo mejor es frenar en línea recta y después pulsar el acelerador a intervalos mientras superas la curva. También puedes desestabilizar el coche como hiciste en la curva de Grand Valley; es arriesgado pero efectivo.

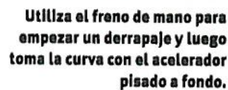
Esta es muy fácil, pégate a la línea exterior y tómala con un suave balanceo. Seguramente toparás con el borde, pero sigue adelante que no pasa nada.

S



High Speed Ring

Uno de los mejores circuitos del juego; es una pasada. Las curvas son suaves y sólo requieren un ligero frenado; así, puedes conseguir unas velocidades de vértigo que te llevarán en volandas a la línea de meta.



Utiliza el freno de mano para empezar un derrapaje y luego toma la curva con el acelerador pisado a fondo.

Si te pegas al interior y te alejas del césped (en cuanto lo pises empezarás a rodar sin control) no tendrás ni que pisar el freno en esta curva. Si estás intentando adelantar, dirígete a la parte alta de la calzada, ya que los corredores que controla el ordenador no suelen utilizarla.

Pisa los frenos lo justo y con suavidad, y luego ladea un tanto el morro del coche. Después pisa el acelerador a tope y ve soltándolo poco para salir de la curva sin problemas.

En cuanto entres en la curva pisa con rapidez el freno y después empieza a girar en cuanto vuelvas a pisar el acelerador. Repite el proceso para deslizarte por el resto de la curva.

Al entrar en este tramo vendrás desestabilizado debido a la curva anterior, así que aprovecha la ventaja para lanzar el coche hacia la curva sin perder velocidad y sin tener que frenar tanto.



PlayStation Trucos Recomienda | Subaru Impreza Rally

Clubman Stage R5

A nuestro parecer, este es el mejor circuito para una carrera con dos jugadores de todo el juego. Es rápida y en ella pueden desarrollarse todas las habilidades de conducción necesarias de manera excelente. Los mejores corredores deben ponerse un límite de 50 vueltas.

Dificultad de Giro 1 2 3 4

Esto, más que una curva, es una chicane. Dirígete al primer tramo de asfalto de frenado y sigue recto por la línea de carrera si quieres evitarte problemas.

Antes de que empiece el tramo de frenado rojo y blanco tira del freno de mano y observa cómo el coche rueda con gracia por la curva y queda perfectamente encarado para la recta siguiente.

Después del túnel desplázate a la izquierda de la calzada y luego, cuando puedas ver el tramo de carrera que hay después de la curva, ataja por ahí y te evitarás chocar contra la valla del otro lado.

La clave para superar con éxito las dos últimas curvas del circuito consiste en derrapar en ambas. No pierdas el norte y todo saldrá bien.

Después de una recta tan larga lo más probable es que estés circulando por el asfalto a una velocidad que cualquier radar de la poli consideraría peligrosa, así que lo más seguro es que la entrada en ese túnel que se aproxima te cause más de un problema. Si quieres evitarlo y mantener a la vez una velocidad decente, pulsa levemente los frenos antes de entrar.

PlayStation Trucos Recomienda | Mitsubishi GTO MR Twin Turbo

Trial Mountain

Dificultad de Giro 1 2 3 4

Este circuito ocupará tu atención durante mucho tiempo. Al principio es bastante fácil, pero poco a poco la cosa se complica. Si lo tuyo no son los derrapajes, mejor que ni lo intentes, ya que en esta carrera tienes que dominar a la perfección dicha técnica de conducción. También es un circuito ideal para dos jugadores, siempre y cuando sean experimentados.



En la primera vuelta no tienes que preocuparte por esta curva, ya que no irás demasiado deprisa, pero la segunda vez que pases por aquí te causará más de un problema. Lo mejor es que acudas con rapidez al freno y para tomar luego la curva derrapando a lo bestia.

Un atajo muy útil; en lugar de intentar superar con éxito la complicada curva, pasa por encima de la hierba. Si el coche avanza a trompicones no lo pares ya que sólo empeorarás las cosas y acabarás pegándotela contra la pared. Sigue adelante que no pasa nada.

Aquí lo único que debes hacer es ejecutar un derrapaje normal y corriente. Y listo.

Empieza el derrapaje con antelación (dirige el coche como si estuvieras a punto de chocar contra el borde de la derecha) y no tendrás problemas para tomar la curva. Repite este proceso en las curvas que siguen.

Después de salir del túnel corto, toma la curva siguiente con antelación y pégate a la línea interior (aquí podrás adelantar con comodidad, ya que los coches de la consola prefieren la línea exterior).

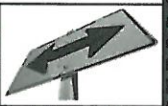
La curva de horquilla no es tan mala como parece. La clave para superarla sin golpear los laterales o sin perder mucha velocidad consiste en utilizar pronto el freno de mano y derrapar en la curva pisando el acelerador. Además de ser muy efectivo, resulta sumamente impresionante.





Autumn Ring

Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR



Es una carrera muy confusa para cualquiera que haya jugado a la versión mini unas cuantas veces debido a que la salida te conduce a una zona del circuito nueva pero muy parecida. Sin embargo, cuando te acostumbras, es uno de los mejores circuitos del juego.



Esta es la primera de dos curvas con arena. Puedes tomarla con cuidado frenando en la curva y girando después o arriesgarte sin más y entrar a toda pastilla, tirando del freno de mano y dirigiéndote de cabeza a la pared. Si tienes suerte puedes sortearla sin más problemas.



Puedes tomar esta curva de dos formas. Con el primer método tienes que empezar a girar con antelación y atravesarla a toda pastilla. El segundo método, más rápido, consiste en avanzar un derrapaje en la curva y acelerar una vez pasada la línea de meta.





Supera la curva pasando sobre la superficie de frenado y luego ejecuta un derrapaje. Deja que el coche se deslice por sí solo y acabará apuntando a la tribuna. Es el momento de acelerar.



La curva que hay justo después del puente es la más complicada del circuito. Conduce tan rápido como te atrevas y al entrar en la curva inicia un derrapaje suave. Cuando empieces a girar pisa y suelta el acelerador a intervalos mientras te aseguras de que la parte trasera del coche no se va demasiado.



Una curva fácil que conduce al inicio de un sector nuevo. Al tomar la curva no te abras demasiado si no quieres acabar pastando en la hierba.



Como en la carrera mini, aquí tienes un tramo de estrechas chicanes que, si lo tomas bien, puedes superar sin mayores problemas. Si no puedes evitar rodar sobre el césped intenta no revolucionar demasiado el motor, ya que de lo contrario puedes acabar dando vueltas sin control.

Especial

PlayStation Trucos Recomienda | R33 Skyline GT-R

Deep Forest



Dificultad de Giro 1 2 3 4

Al principio es un circuito muy duro pero dale algo de tiempo y verás que es más fácil de lo que parece. Con esa larga recta de salida, el circuito ha sido diseñado para probar tus habilidades al volante. La clave para superar esta carrera está en la utilización de las superficies de frenado (con ellas podrás ampliar el radio de las curvas, pero no te pases porque si pisas la hierba lo tienes negro).



El problema principal de esta curva es la larga recta que la precede. La generosidad de esa recta puede hacer que te aproximes al giro a una velocidad que varía entre los 150 y los 370 km/h, así que lo mejor es tomar precauciones y hacer trabajar a los frenos. Utiliza la técnica de la línea recta y espera hasta que estés tomando la curva antes de volver a pisar el acelerador. También puedes pisar a fondo los frenos y salir chirriando por el tramo de frenado.

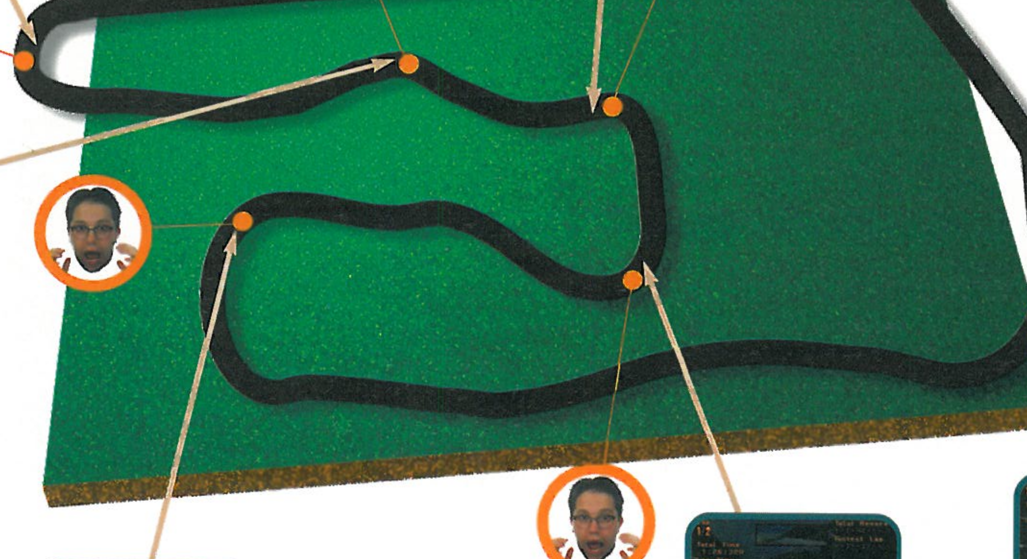
Ten cuidado al tomar la curva que conduce al túnel; es muy fácil embalarse demasiado y perder mucho tiempo en el césped. Derrapa a la salida del túnel para encarar con mejores expectativas el tramo siguiente.

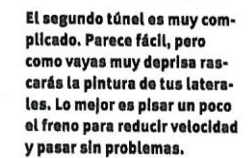


Con los coches lentos, este tramo está chupado, ya que se trata de seguir la línea de carrera de lado a lado. Sin embargo, con los coches más rápidos tendrás que pisar un poco el freno para reducir la velocidad.

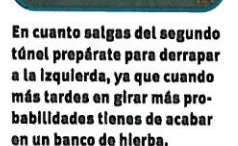


La siguiente curva a tener en cuenta es más bien una serie de chicanes. Cuando hayas superado la primera parte de la chicane, pulsa brevemente el freno para no perder el control del coche (no intentes superarla a toda pastilla) y luego lanza el coche con velocidad por la última curva.





El segundo túnel es muy complicado. Parece fácil, pero como vayas muy deprisa rascarás la pintura de tus laterales. Lo mejor es pisar un poco el freno para reducir velocidad y pasar sin problemas.



En cuanto salgas del segundo túnel prepárate para derrapar a la izquierda, ya que cuando más tardes en girar más probabilidades tienes de acabar en un banco de hierba.



Tras el largo tramo curvo que hay cruzando los túneles tienes que derrapar a la salida del segundo túnel si no quieres acabar en la hierba y perder un montón de tiempo intentando recuperarte. No bajes la guardia porque a lo mejor tienes que volver a pisar el freno para empezar otro derrapaje si vas en coche muy rápido.



PlayStation Trucos Recomienda | TVR Cerbera LM

Grand Valley



Una carrera muy complicada que cuenta con dos curvas arenosas dispuestas con la intención de hacerte perder el control. Si consigues dominarlas ya has hecho casi todo el trabajo. Pero por si esto fuera poco también hay algunas curvas de horquilla que no son moco de pavo...

Dificultad de Giro: 1, 2, 3, 4



A la salida del túnel hay una curva muy cerrada a la izquierda que debes tomar con mucha precaución. Frena al entrar pero no aceleres en seguida. Espera a entrar en el túnel siguiente.



La curva que conduce al túnel es muy complicada. Si la tomas a demasiada velocidad perderás el control. Por alguna razón desconocida esta curva es más difícil de lo que debiera; ni se te ocurra intentar derrapar para superarla. Lo mejor es frenar en línea recta, luego deslizar el coche por la curva y acelerar una vez estés dentro del túnel.





Esta es una de las zonas más complicadas de todo el juego y esas dos chicanes están ahí para complicarte la vida. Sólo hay una manera de superarlas: con precaución. Si piensas que puedes cruzarlas como un loco lo tienes claro; acabarás en la miseria más absoluta. Frena al acercarte a la primera curva y luego tira del freno de mano para que el vehículo se vaya de atrás. Si lo haces bien no tendrás problemas para encarar la curva siguiente. Después tienes que tener cuidado con la última curva y ya lo tienes.





La primera curva cerrada tienes que tomarla siguiendo el mismo método de las curvas arenosas, con mucho cuidado. Puedes reducir la velocidad y girar con precaución antes de volver a acelerar o bien puedes frenar en línea recta y tirar del freno de mano para que el coche tome la curva por sí solo. Si acabas en la arena suelta el acelerador y pisa el freno para que el coche deje de dar vueltas.



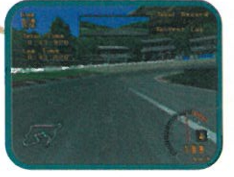
Dentro de este túnel al estilo de *Ridge Racer* haz una pulsación rápida del freno para que el coche derrape y puedas tomar esa curva tan cerrada sin excesivos problemas.



Esta curva parece fácil pero la verdad es que lo único fácil aquí es pasarse de listo y acabar fuera de carrera en menos que canta un gallo. Tienes que aproximarte con precaución y después frenar a saco. Cuando estés frenando haz que el coche tome la curva hasta que la hayas superado y entonces podrás volver a pisar el acelerador.



La curva que da la espalda al circuito principal parece muy sencilla, pero es fácil perder el control y pifiarla de cara a las próximas curvas. Pisa el freno cuando entres en el giro para que el coche derrape lo justo y pueda superar la curva sin dificultad.



Hasta que llegues a la próxima curva arenosa no encontrarás más giros que sean muy problemáticos, pero en cuanto estés en ella la cosa se complica de verdad. Utiliza el mismo método que la primera vez para superarla.

PlayStation Trucos Recomienda | Subaru Impreza Rally

Special Stage R5

Dificultad de Giro 1 2 3 4

Nuestro circuito favorito. Es una carrera que requiere un coche muy rápido para poder apreciar de verdad lo buena que es. Hay un montón de giros muy cerrados y rectas muy rápidas que la convierten en un clásico para dos jugadores (no te olvides de guardar siempre tus mejores tiempos). Este circuito cuenta con la misma salida que Clubman Stage R5.



Después de lo anterior viene una curva sencilla que puedes tomar sin más problemas con un pequeño derrapaje.

El tramo que pasa del circuito principal a la extensión. Es complicado, ya que resulta muy fácil irse contra la barrera de la derecha y perder velocidad. Lo mejor que puedes hacer es dar contra ella y derrapar alrededor de la barrera recuperando velocidad al pasarla.



Una curva muy cerrada. Como siempre, tienes dos métodos a tu disposición. Los jugadores menos experimentados deberían reducir la velocidad y después girar. Los más avezados pueden decidirse por un giro tirando del freno de mano. Si ves que vas a perder el control frena en seco y espera a que el coche se enderece por sí solo.

Antes de que empiece el tramo de frenado rojo y blanco en el lateral izquierdo de la calzada, tira del freno de mano y observa lo bien que el vehículo toma la curva y encara a la perfección la recta siguiente.





Estos son los giros más duros de la carrera. Las primeras veces irás chocando de pared en pared pero al cabo de un rato le irás pillando el truco. Toma la primera curva como siempre (derrapando), después frena y gira hacia la barrera de la derecha. En cuanto la pases acelera y rodea la pared para encarar la ruta correcta a una media de 150 km/h.

Después de una recta tan larga seguro que vas a una velocidad endemoniada, así que la entrada en el túnel puede causarte graves problemas. Lo que debes hacer para evitarlos es pisar un poco el freno.



La curva final será coser y cantar para la mayoría. Es bastante larga, y te da tiempo suficiente para chocar contra la barrera (si vas a darle intenta hacerlo pronto ya que el último tramo de barrera resta mucha más velocidad de la que te imaginas). Con un pequeño derrapaje debería bastar para acabar de girar



Circuito de pruebas

Esta carrera es tan sencilla que no vale la pena dedicarle una página. Lo único que debes hacer es asegurarte de tomar las curvas por la parte más alta del trazado si quieres mantener una buena media de velocidad, ya que si te quedas en la parte baja es más probable que acabes golpeando los laterales.



PlayStation Trucos Recomienda | Subaru Impreza Rally



Special Stage R11

Sin lugar a dudas, este es el tramo más complicado de todo el juego. Es como si los diseñadores hubieran decidido realizar obras en medio de la calzada y tú tuvieras que sortearlas a toda velocidad. Lo malo es que tienes muy poco espacio para hacerlo, por lo que tienes que combinar la habilidad al volante con una velocidad endiablada. La mejor manera de conseguirlo es girando en ángulos cortos, así que empieza por el lado derecho, pasa sobre el hueco y luego empieza a derrapar hasta pasar al otro lado. No es fácil.

Dificultad de Giro: 1 2 3 4

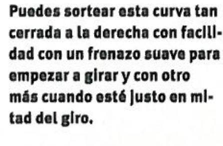
Queda claro que no se trata de una carrera para principiantes. De hecho, quizá sea el circuito más complicado de todo el juego. No sólo por la cantidad de virajes, si no por su nivel de dificultad. Ni se te ocurra aventurarte si no dominas a la perfección el arte del derrapaje y la posterior estabilización del coche, ya que puedes acabar sufriendo daños importantes.

Como en el otro circuito nocturno, este tramo de curvas requiere una utilización exhaustiva de los frenos para conseguir que el coche gire en el sentido requerido y a continuación un derrapaje a tiempo para sortear la curva a la derecha que viene casi sin dejar tiempo ni de respirar. Si lo haces bien el coche se irá de atrás a la perfección y quedará en una posición inmejorable para tomar la tercera curva del lote.



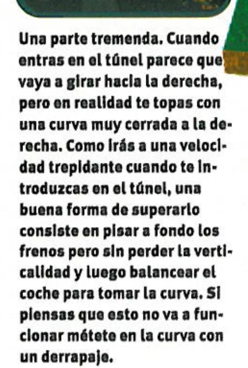


Puedes sortear esta curva tan cerrada a la derecha con facilidad con un frenazo suave para empezar a girar y con otro más cuando esté justo en mitad del giro.









Una parte tremenda. Cuando entras en el túnel parece que vaya a girar hacia la derecha, pero en realidad te topas con una curva muy cerrada a la derecha. Como irás a una velocidad trepidante cuando te introduzcas en el túnel, una buena forma de superarlo consiste en pisar a fondo los frenos pero sin perder la verticalidad y luego balancear el coche para tomar la curva. Si piensas que esto no va a funcionar métete en la curva con un derrapaje.



El viraje final de este complicadísimo circuito no es nada fácil, pero puedes utilizar las técnicas que te hemos enseñado en esta misma guía. El tramo más duro lo tienes al cruzar la primera curva y tienes que intentar girar haciendo prácticamente un cambio de sentido. Para conseguirlo tendrás que utilizar el freno de mano y bombear el acelerador en cuanto sortees la primera curva. Repite el proceso para superar el último viraje y encara sin más problemas la línea de meta.



Una curva de horquilla de locura. Cuando te aproximas no parece nada del otro mundo pero cuando estás en pleno apogeo empiezas a temerte lo peor. En cuanto entres derrapa; cuando el derrapaje empiece a decaer, dale un toque al freno.



Hay muy pocos giros como este en el juego, y se puede decir que esta será la primera vez que lo pruebes. Pégate a la izquierda de la calzada cuando te acerques a la chicane, derrapa con suavidad y supérala sin problemas.



Fabricantes

G*ran Turismo* **incluye más modelos de automóvil que ningún otro juego de la historia, así que tardarás un tiempo en aprender los coches que debes escoger y los que debes rechazar. Hemos pensado que sería mejor que dedicaras ese tiempo a practicar tus habilidades en la carretera, por lo que hemos decidido realizar una lista con los mejores y los peores bólidos de todo el juego. Para que no te quejes, también hemos incluido algunas sorpresas...**

Japones

Mitsubishi

La gama completa
1992 GTO
1992 GTO Twin Turbo
1995 GTO SR
1995 GTO Twin Turbo
1995 GTO Twin Turbo MR
GTO SR
GTO Limited Edition (Gris)
GDI Galant VR-G Touring
VR-4 Galant
Eclipse (Negro)
1994 FTO GR
1994 FTO GPX
FTO GR
FTO GPX
FTO GP-R Version
FTO Limited Edition (Negro)
Lancer GSR Evolution II
Lancer GSR Evolution III
Lancer GSR Evolution IV (Amarillo)
Mirage ASU RX
1992 3000R Mirage
Cyborg-R



Mejor compra — GTO

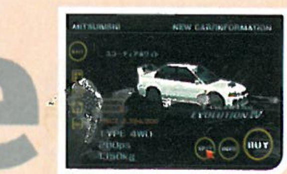
Lo mejor de todo es su bajo precio; al principio del juego puedes hacerte con un Mitsubishi GTO por poco dinero (8.500 más o menos), y la verdad es que un coche ideal para empezar a competir. Es el vehículo con la mejor relación calidad-precio, sobre todo cuando necesitas toda la ayuda posible al dar tus primeros pasos.
Además de ser un coche que cuesta poco ir mejorando, puede potenciarse bastante hasta conseguir unas velocidades máximas envidiables. Evita la tentación de cambiar tu viejo GTO por algo parecido a un MR a las primeras de cambio; es más prudente gastar el dinero en reformas porque conseguirás mejores resultados a cambio de tu dinero.
El comportamiento del vehículo en las carreras también es excelente. La primera vez que conduces uno no es demasiado rápido (tus rivales más directos serán los Skyline y cosas por el estilo) pero como puedes conseguir grandes mejoras vale la pena insistir. Son buenos en los giros, pero a veces derrapan demasiado en las curvas y cuesta volver a alinearlos a una velocidad decente que te mantenga con el pelotón del resto de competidores.



Mejor olvídate — FTO

Si tenemos en cuenta su parentesco con su hermano mayor, y más potente, el GTO, uno esperaría algo mejor de este modelo. En la carretera es un negado absoluto para irse de atrás en las curvas y ofrece un rendimiento medio desastroso. Para lo que vale, será mejor que ahorres el dinero y te compres el GTO. El único FTO un poco decente es el Limited Edition pero necesitarás unos 300.000 créditos para comprarlo.





¿Alguna sorpresa? — Lancer Evolution IV

Normalmente no prestaríamos atención a coches cuadradotes y normalillos como éste con los deportivos que tienes por ahí a tu disposición, pero la verdad es que cuando lo probamos nos llevamos una grata sorpresa. Su comportamiento es muy bueno y consigue una velocidad punta nada despreciable (cercana a los 300 km/h). La verdad, para ser un coche de serie no está nada mal.

Japones

Toyota

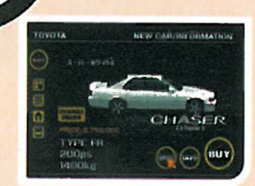
Mejor compra — Supra

Que no se sorprenda nadie: el Supra es el mejor coche del lote y, en particular, el RZ tiene un precio más que razonable teniendo en cuenta lo potente que es. Dicho esto, la verdad es que no tendrás dinero para comprar el RZ al empezar, pero el modelo básico ya está bastante bien para conseguir un buen inicio de partida contra la mayoría de competidores. Gira a la perfección, parece que incluso te ayude en las curvas y en las rectas es casi imposible adelantarle por la parte baja.
El único problema de los Supra más potentes es que tardan siglos en revolucionarse para conseguir esas velocidades de vértigo que son capaces de desarrollar, por lo que si te la pegas con una pared tardarás el doble de lo normal en recuperarte. Sin embargo, cuando acabes haciéndolo es como si te hubieras sentado sobre un cohete. Más rápido que el viento.



La gama completa
Starlet Glanza V
Levin BZ.G
Sprinter Trueno BZ.G
Sprinter Trueno BZ.G
Sprinter Trueno GT-Apex
Corona EXIV 200GT
Celica SSII
Celica GT Four
1992 Mk II 2.5 Tourer V
1992 Mk II 2.5 Tourer S
Chaser 2.5 Tourer V
Chaser 2.5 Tourer S
Chaser Limited Edition (Negro)
1995 Soarer 2.5 GT-T
Soarer 2.5 GT-T VVT-I
Soarer 2.5 GT-T VVT-I (Rojo/Marrón)
Corolla Levin 1600GT Apex
MR2 G-Limited
MR2 GT-S
1995 Supra SZ-R
1995 Supra RZ
Supra SZ-R
Supra RZ
Supra 3.0 GT Limited
Supra Twin Turbo R
Castrol Supra GT Supra RZ (Marrón)
TRD 3000GT (Plata)
Castrol Supra GT (Negro)





Mejor olvídate — Celica

El coche con el que sueñan todos los hijos de papá es una auténtica porquería en *Gran Turismo*. Debería ser uno de los mejores, pero a la hora de la verdad hay un montón de bólidos que lo superan por menos dinero. Incluso el Celica GT Four, el más fuerte de todos, no da la talla; su manejo es endiablado, patina demasiado al tomar las curvas. Cuando piensas que para comprarte un Celica tienes que desembolsar unos 32.000 créditos es cuando te vienen ganas de comprarte un Skyline o un GTO.

¿Alguna sorpresa? — Chaser 2.5 Tourer V

Su aspecto de coche familiar para llevar a los niños de cámping no se corresponde con su excelente comportamiento en carretera a la hora de competir. Y además puedes mejorarlo con gran efectividad. Por unos 30.000 créditos puedes añadirle 100 caballos más de potencia para que consiga un total de 380. ¿Pero de verdad vas a gastarte tanto dinero en un Tourer pudiendo hacerte con los servicios de un precioso Skyline? No. Es un coche sorprendente, pero no como para lanzar las campanas al vuelo.

(TVR)

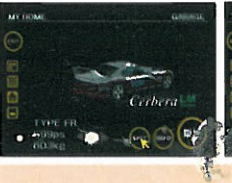
Inglés

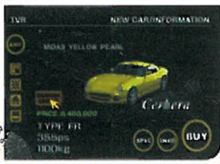
TVR



Mejor compra — Cerbera Limited Edition

Un coche impresionante que podrás incorporar a tu garaje cuando ganes el torneo de japoneses contra británicos. Con su tono borgoña y gris cuenta con algunos componentes de plexiglás que le dan un aspecto súper deportivo. Este modelo en particular se diferencia del resto de TVR en el nivel de control durante una carrera. Con los TVR normales es muy fácil que el coche patine en las curvas, pero con este modelo es más sencillo efectuar los virajes, no resulta nada dramático como sucede con el resto de la gama. Su problema es que quizá sea demasiado bueno. A mitad de partida, ganar con el Cerbera LM resulta demasiado sencillo. Pero la verdad es que lo más seguro es que te lo pases mejor con este coche que con ningún otro. Que lo disfrutes.



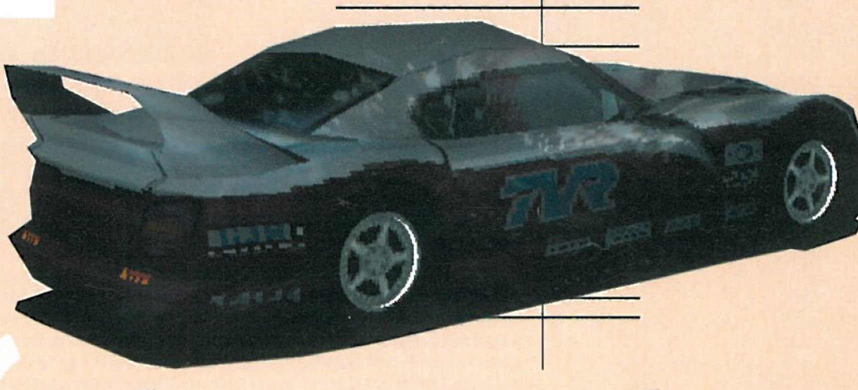




¿Alguna sorpresa? — Colores divertidos

La única sorpresa es la cantidad de colores que puedes elegir. Por lo demás, los TVR son como esperábamos; rápidos, bonitos y de manejo excepcional.

La gama completa
Cerbera
Griffith 500
Griffith Blackpool B340
Cerbera Limited Edition





Mejor olvídate — Cerbera

Cuando hablamos de TVR no se puede decir que ninguno sea malo, sólo hay que decidir cuál es el peor de los que ofrecen. En este caso se trata del Cerbera básico. En las carreras normales, un corredor competente puede ganar siempre con este bólido, pero si lo colocas en los grandes premios entre los vehículos más preparados no tiene nada que hacer. Si te quieres divertir, sácalo del garaje y date unas vueltas por un circuito muy enrevesado.

(Chevrolet)

Americano

Chevrolet

Mejor compra — Camero Z28

Aviso: si vas a gastarte tus ahorros, deberías imponerte una cantidad límite. Hay Chevrolets más potentes que éste pero cuestan el doble y por ese precio no valen la pena. Por lo tanto, decídete por un Camero Z28. Por 23.000 créditos es una buena inversión para los incondicionales de esta marca. En las carreras es bastante bueno a la hora de girar en las curvas, lo malo es que sea tan lento.

¿Alguna sorpresa? — Rendimiento pobre

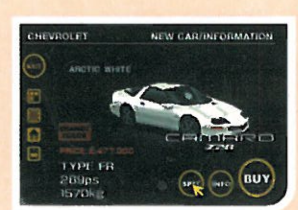
La sorpresa más grande es la poca efectividad de estos coches. Por el precio del Camero básico puedes conseguir un Skyline, que es mucho mejor. Si quieres gastar un poco más, al 1996 Corvette Grand Sport lo supera con facilidad cualquier otro coche de su mismo precio (un R33 GT-R Skyline sólo cuesta 2.000 más). Parece como si los creadores sólo hubieran incluido esta marca para hacer felices a los americanos.
En general, ofrece una gama muy corta que se ve superada en todas las categorías por otras marcas.

La gama completa
1996 Corvette Grand Sport (Azul)
1996 Corvette Coupe
Camero Z28
Camero Z28 30th Anniversary Edition
1969 Corvette Stingray.



Mejor olvídate — 1996 Corvette Grand Sport

Su aceleración comparada con otros coches de la misma categoría es horrible; es como si trataras de conducir sobre un pastel de mermelada mientras el resto de Mitsubishi FTO y Nissan Fairlady te adelantan a la velocidad del rayo. Toma una curva un poco arriesgada y ya verás como empieza a irse de atrás hasta que das con tus huesos fuera de la calzada.



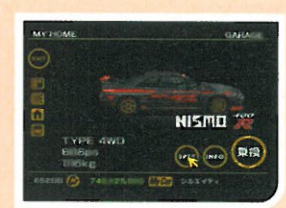


Especial

Japonés

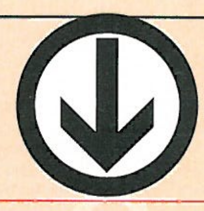
Nissan

La gama completa
- Fairlady Z Version S 2 BY2
- Fairlady Z + Twin Turbo
- Fairlady Z Version S 2 Seater
- Fairlady Z Version S Twin Turbo 2 Seater
- 1989 Skyline GT-R (Plata)
- 1991 Skyline GT-R
- Skyline GT-R V-SPEC
- Skyline GT-R V-SPEC II
- Nismo Skyline GT-R (Negro)
- Skyline GTS-T Type M
- Skyline GTS 25 Type S
- Skyline GTS-4
- Skyline GTS 25T Type M
- 1995 Skyline GT-R
- 1995 Skyline GT-R V-SPEC
- Skyline GT-R
- Skyline GT-R V-SPEC
- Nismo GT-R Limited Edition
- Skyline GT-R (Borgoña)
- Nismo 400R (Plata)
- Nismo 400 GT-R Limited Edition (Plata)
- Silvia Q'S 1800CC (Borgoña)
- Silvia Limited Edition (Rojo)
- Sil eighty (Amarillo)
- Silvia Q's Aero
- Silvia K's Aero
- 1995 Silvia Q's Aero
- 1995 Silvia K's Aero
- 1991 Silvia Q's 2000CC
- 1991 Silvia K's 2000CC
- 1988 Silvia Q's 1800CC (Azul claro/Gris)
- 1988 Silvia K's 1800CC (Azul claro/Gris)
- 1990 Primera 2.0 TE
- 1995 Primera 2.0 TE
- 1994 180SX Type X
- 180SX Type X
- 180SX Type S
- 1994 Pulsar GTI-R



Mejor compra — Skyline

Está claro que no podía ser otro. Este bólido, capaz de batir incluso a los todopoderosos Ferrari, demuestra todo su poder en la carretera. En los últimos cinco años un Skyline ha ganado todas y cada una de las carreras del campeonato para turismos que se realiza en Japón. Sí, guarda cierto parecido con la hermana fea de Quasimodo, pero bajo ese chasis antiestético se esconde un auténtico súper modelo. El modelo básico ya cuenta con la nada despreciable potencia de 280 CV y la cosa va mejorando a medida que avanzamos hacia modelos más rápidos, capaces de alcanzar los 800 CV. En la carretera, el Skyline es todo un desafío; cuanto más potente sea la versión, mejor te lo pasarás. Pero no pienses que tienes que gastarte una fortuna para hacerte con los servicios de un bólido decente. Y cuando por fin consigas el Nismo 400 no sabrás lo que te pasa. Para sentir todo su poder tienes que desactivar la música y dejar que el rugir de su motor invada la habitación. Es una pasada.



Mejor olvídate — 180 SX

Cuando ves uno de estos por la calle no puedes evitar que se te vayan los ojos; se deslizan por la autopista a 140 sin notar el esfuerzo, o salen quemando rueda de un semáforo dejando atrás a cualquiera. Sin embargo, ponlo a competir en un circuito y no da la talla. Si lo pruebas verás que le cuesta horrores tomar bien las curvas y le falta estabilidad en las rectas. En circuitos como el High Speed Ring no está mal, pero has de ser muy valiente (o inocente) si pretendes conseguir algo positivo en Autumn Ring o Special Stage R11. Que lo sepas.







¿Alguna sorpresa? — Sil Eighty

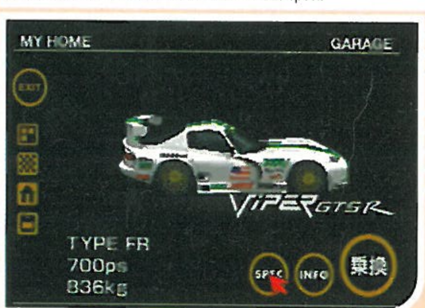
El Sil Eighty, probablemente el coche más feo de todo el juego, es una caja de sorpresas. El modelo básico no te hará ganar muchas carreras, pero si consigues alguna de las versiones más potentes tienes muchas oportunidades de triunfar en las primeras competiciones.

Americano

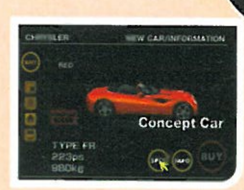
Chrysler

Mejor compra — Viper GTS-R

Para los que piensen que los coches son juguetes grandes para chicos pequeños, este coche es el ejemplo que estaban esperando. Aparte de su impresionante aspecto, lo que más llama la atención de este modelo es su aceleración. Ponlo a competir con un Skyline o un Supra y el corazón que se esconde bajo su capó latirá tan rápido que los dejará atrás en un suspiro. Y además no sufre el retraso de un turbo como sucede con los otros. Lo malo viene a la hora de tomar las curvas. Si te gustan los coches complicados no dudes en comprarlo. Eso sí, en cuanto lo metas en una curva cerrada verás que empieza a girar sin sentido con más asiduidad de lo previsto. Pero quizá sea esto lo que lo convierte en todo un reto para los buenos conductores. De lo que se trata es de conducirlo por trazados sinuosos para dominar poco a poco los entresijos de su manejo. Es casi tan divertido como ponerse al volante de un TVR. Una buena compra.



La gama completa
- Viper RT/10 (Rojo)
- Viper GTS (Rojo)
- Viper GTS-R
- Concept Car (Amarillo o Marrón)



Mejor olvídate — Concept Car

Quizá nos hayamos pasado al incluir al Concept Car en esta sección; no es un gran coche al lado del incomparable Viper, pero eso no quita que sea un automóvil precioso; no podemos negar que su aspecto es impecable. Con sus 280 CV de potencia mínimos, es capaz de batir a cualquiera en las primeras carreras, pero si quieres triunfar cuando lleguen las pruebas de verdad lo mejor será que te decidas por el Viper.

¿Alguna sorpresa? — Su precio

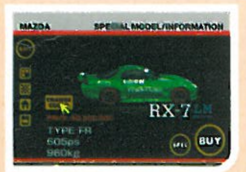
Si tuviéramos que destacar algún factor sorpresa tendríamos que hablar de su precio; conseguir uno de estos bólidos por 68.000 créditos es una ganga. Aunque compraras otro coche por 30.000 y te gastaras 35.000 en mejorarlo no conseguirías algo tan bueno como el Viper.

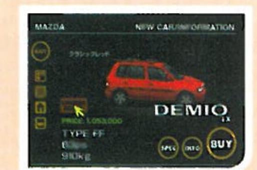
Japones

Mazda

Mejor compra — RX-7

No queremos ser cargantes, pero la verdad es que el Mazda RX-7 es una maravilla sin paliativos. Descubrimos que el mejor método para dar con los mejores coches era haciéndolos correr contra los coches básicos en la Sunday Cup para ver lo que tardaban en pasar del sexto puesto al primero. En este caso no tuvimos que esperar mucho. En la Test Track pudimos comprobar que alcanzaba una velocidad de 370 km/h, lo que colocaba entre los diez coches más rápidos. Si quieres tener entre tus manos lo mejorcito de Mazda ya puedes empezar a ahorrar. Es potente, rápido y muy, muy entretenido. Ve a por él.









Mejor olvídate — Demio

El Demio se ha ganado a pulso la entrada en esta categoría. Es horrible. Vamos, no sirve ni como ambulancia para auxiliar a los posibles accidentados en una carrera. Es lento, antiestético y se conduce fatal. Lo más probable es que lo utilices para sacarte el permiso B y que luego no lo vuelvas a tocar nunca más. Pero a pesar de todo, hay una razón por la que a todos nos debería gustar el Demio. Cada vez que ganas en el trofeo Sunday en el modo GT recibes uno como premio. En cuanto ganes una vez, ve a tu garaje, selecciona el Demio, date un paseo hasta la tienda de los Mazda y véndelo por 12.000 créditos. Es lo mejor que puedes hacer. Repite este proceso unas cuantas veces y querrá decir que eres toda una autoridad de las carreras y que te estás haciendo de oro.

¿Alguna sorpresa? — MX-5

Sí, el comportamiento del MX-5 (el Roadster). Igual piensas que es uno de los mejores entre los coches pequeños. Pues no. Le falta potencia, su conducción es mala y su velocidad punta decepcionante. Seguro que a los figurantes les encanta, es genial para hacerse fotos, pero si lo que te gusta es correr, olvídalo.

The Complete Range

- Eunos Cosmo 13B Type-S CCS
- 89-Eunos Roadster (Yellow)
- Eunos Cosmo 20B Type-E CCS
- 1989 Eunos Roadster 1600
- 1990 Eunos Roadster 1600 V-Special
- 1992 Eunos Roadster 1600 S-Special
- Eunos Roadster
- Eunos Roadster V-Special
- Eunos Roadster S-Special
- Lanti Type R 2000 4 DOOR Roadster
- 1991 Efini RX-7 Type R
- Efini RX-7 Type RZ (Black)
- Efini RX-7 Type RB BATHHURST
- Efini RX-7 Touring X
- Efini RX-7 A-SPEC
- RX-7 Limited Edition (red)
- RX-7 A-SPEC Limited Edition (Green)
- Savanna RX-7 GT-X
- Savanna RX-7 Infiniti III
- Demio GL-X
- Demio GAL
- Demio LX
- Demio A-SPEC (Silver)

Inglés

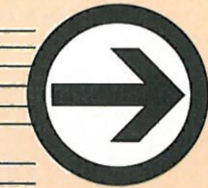
Aston Martin

Mejor compra — DB7

Por muy raro que parezca, en *Gran Turismo* los Aston Martin no son nada del otro mundo. Tienen tendencia a patinar en todas las curvas, hasta en las más sencillas, y aunque cuentan con unas velocidades punta impresionantes, tardan siglos en alcanzarlas. Si a esto le añadimos su carísimo precio llegamos a la conclusión de que no valen la pena; es mejor conformarse con un vehículo menos exclusivista y gastarse el dinero en comprar tantos recambios nuevos como sea posible.
Pero si quieres comprar uno a toda costa la opción más inteligente es la del DB7. Comparado con el Volante es más ligero y tiene una aceleración mejor, lo que lo convierte en una apuesta segura en las rectas. Cuando ya lleves un rato jugando podrás conseguir una versión bastante mejorada. Es una lástima que no esté disponible desde el principio ya que esta versión deportiva haría que mereciera la pena decidirse por esta marca. Tal y como están las cosas, lo mejor es optar por otro fabricante.

¿Alguna sorpresa? — Falta el Vantage

Resulta sorprendente que el equipo de desarrollo no haya incluido el Vantage, un coche estupendo que habría cambiado mucho el panorama de Aston Martin en este título. Sin él, la gama de esta marca está medio vacía.

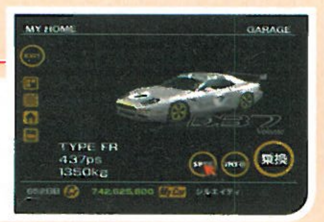


La gama completa

- DB7 Coupé (Plata)
- Volante (Plata)

Mejor olvídate — Volante

Teníamos que decidirnos por alguno. Y es una lástima, porque no es un mal coche, lo que pasa es que no es tan bueno como el DB7. El Volante se va de atrás incluso más que el propio DB7, por lo que sólo los más expertos conductores de *GT* podrán dominarlo. Sin embargo hemos de romper una lanza en su favor: es uno de los coches más bonitos de todo el juego.





Japonés

Subaru

La gama completa
- Alcione SVX Version L
- Alcione SVX S4 (Plata)
- Alcione SVX S4
- Legacy RS Touring Sedan
- Legacy GT-B Touring Sedan
- Legacy RS Touring Sedan
- 1993 Legacy GT Touring Wagon
- Impreza WRX Type R STI Version
- 1996 Impreza WRX
- 1996 Impreza WRX STI Version III
- 1996 Impreza WRX Sports Wagon (Plata)
- 1996 Impreza WRX Sports Wagon WRX STI Version III
- 1995 Impreza WRX STI Version II
- 1995 Impreza Sports Wagon WRX STI Version II
- 1994 Impreza WRX
- 1994 Impreza WRX (Plata)
- 1996 Impreza WRX STI Version III (Marrón)
- Impreza Rally Edition (Negro)





Mejor compra — Impreza

Colin McRae no gana todos esos rallis con un Subaru Rally Impreza porque sea un conductor muy brillante. Bueno, sí que lo es, pero no conseguiría tantas victorias de no sentarse al volante de uno de los mejores coches de su categoría. La versión Rally es magnífica y cuenta con un manejo fantástico y una aceleración excelente. Es una lástima que el motor del modelo básico no pase de los 256 km/h, porque podría tratarse del mejor coche del juego, tal y como ya lo es en el modo 4X4.
Una de las muchas cosas que nos ha impresionado de *Gran Turismo* es la calidad de los efectos sonoros de los bólidos. En juegos anteriores, el rugir de las válvulas de un coche bien preparado apenas si se distinguía de los achaques de un viejo Escarabajo. En este juego sólo tienes que oír el ruido de un motor para saber qué tipo de coche vas a conducir. Y al motor de esta joya en el modo rally da gusto sentirlo; intenta correr sin música y sabrás a lo que me refiero.

Mejor olvídate — Legacy

En realidad, en la gama de Subaru no hay ningún coche que sea muy malo. Con el Legacy no conseguirás batir los récords de vuelta pero no se trata de una porquería de vehículo. Su punto flaco es la falta de velocidad, que lo deja en una situación de desventaja frente a los más poderosos Skyline y Mitsubishi GTO. Esto no sería tan malo si sólo planearas correr en las ligas pequeñas, pero como pretendas hacer algo destacable en las pruebas importantes te quedarás sin fuelle.

¿Alguna sorpresa? — Calidad generalizada

Lo que más nos ha sorprendido de Subaru es la excelente calidad de toda la gama. Antes de jugar con este título, Subaru era una marca a la que no le habíamos prestado atención, pero la cosa cambió en cuanto nos pusimos al volante del Impreza Rally. Se cuela con facilidad entre los tres mejores coches del juego. Al contrario de lo que sucede con casi todos los grandes coches de *GT* los Subaru no se van de atrás en las curvas, por lo que presentan una conducción casi perfecta. Incluso los Subaru de la gama baja a los que puedes acceder al principio son de una calidad excepcional que responde muy bien a las posteriores mejoras.

Americano

Honda

Mejor compra — NSX R GTI Turbo

La mejor manera de describir este coche es con un par de preguntas. ¿Es rápido? Sí ¿Vale la pena gastarse la pasta? Ni pensarlo. Cuando empiezas una partida los NSX son coches que están bien para ganar al pelotón, pero en cuanto la calidad de los rivales mejora, las cualidades del NSX empiezan a brillar por su ausencia. El problema principal radica en la tendencia a irse demasiado en las curvas, por muy suaves que estas sean. En cuanto lo metas en curvas muy pronunciadas los patinazos son casi incontrolables. La verdad es que se encuentra muy lejos de los mejores coches del juego. Cuando consigas un NSX mejorado disfrútalo durante unas cuantas vueltas, pero luego cámbialo por un coche más decente.



La gama completa
- 1990 NSX
- 1992 NSX-R
- NSX Type S
- NSX Type S-ZERO
- NSX R GTI Turbo (Negro)
- 1991 Prelude SI
- 1991 Prelude SI VTEC
- Prelude SIR
- Prelude Type S
- Integra SIR-G
- Integra Type R
- Civic Ferio SI-II
- Civic SIR II
- Civic Type R
- 1993 Civic SIR II
- 1993 Civic Ferio SIR
- Civic Type R (Amarillo/Negro)
- 1992 CR-X Del Sol VXI
- 1992 CR-X Del Sol SIR
- CR-X Del Sol VGI
- CR-X Del Sol SIR
- CR-X SIR
- CR-X DEL SOL Limited Edition (Negro)
- CR-X SIR (Negro)
- Accord SIR
- Accord Wagon SIR



Mejor olvídate — Civic

No esperábamos nada especial de un coche tan básico como el Civic, pero resultó decepcionante cuando vimos que se trataba de una auténtica inutilidad. No es tan malo como el Demio pero está entre los peores coches de todo el juego. Incluso el modelo deportivo, el Civic R, deja mucho que desear. La versión básica sólo desarrolla una potencia de 160 CV, y aún gastándote 30.000 créditos en mejoras su comportamiento sólo avanza hasta los 276 CV. La verdad es que no pega nada con una carrocería tan elaborada. Pero claro, es barato, y eso tiene que notarse.

¿Alguna sorpresa? — Poca calidad

La única sorpresa de Honda es la poca calidad de su gama. Antes de jugar a *GT* pensábamos que Honda sería una de las marcas más rápidas, pero en realidad hemos visto que es incapaz de competir con el resto de fabricantes. Teniendo en cuenta que poseen el mejor motor de todos (según los especialistas), el VTEC, sus vehículos deberían ser un poco mejores.



Exámenes de conducción

Gran Turismo está repleto de maravillosos detalles de gran originalidad, pero quizá el más llamativo sea el sistema de permisos. Por si todavía no habéis jugado nunca, permitid que os expliquemos cómo funciona. Para poder acceder a cualquiera de los premios importantes tienes que conseguir los permisos pertinentes. El primero es el permiso B, que sólo te da acceso a las carreras y premios más básicos. Si quieres algo más emocionante tienes que pasar el examen A y seguir practicando para poder ir a por el permiso Internacional A. En cada prueba tienes que examinarte en siete aspectos diferentes. Si los superas todos debes completar una prueba final para obtener el permiso. Algunas pruebas son fáciles, pero hay otras muy complicadas. Por eso hemos elaborado esta guía.

Permiso B

Es el más sencillo. Deberías ser capaz de superarlo en menos de una hora. Si después de dos horas todavía no lo has conseguido vuelve al juego normal, escoge uno de los coches más rápidos y date unas cuantas vueltas por algún circuito sinuoso para que sepas de qué va eso de conducir a una velocidad decente.



B-1
- **Arranque y Parada 1**
- **Mazda Demio**
- **36 segundos**

Pisa el acelerador a fondo y cuando llegues a los 930 metros pisa el freno. Si paras antes de la marca, inténtalo otra vez y frena un poco más tarde. Se trata de aprender a frenar en seco sin patinar, así que no frenes demasiado tarde si no quieres que el coche derrape. Y no aprietes el freno con suavidad; písalo a fondo.



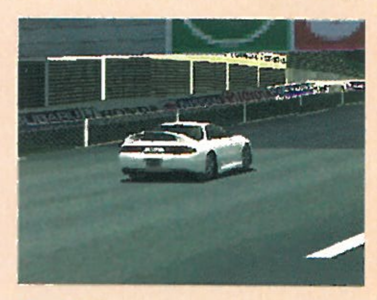
B-2
- **Arranque y Parada 2**
- **Mitsubishi GTO**
- **27 segundos**

Es igual que el B-1 pero con la ventaja de que no tienes que conducir el Demio. El punto ideal para frenar con el GTO está entre los 870 y los 890 metros. Si ves que te acercas al final del área permitida siempre puedes intentar un giro con el freno de mano para frenar en un círculo cerrado. Vale la pena intentarlo.



B-3
- **Giros Básicos 1**
- **Honda CRX Del Sol**
- **29 segundos**

Algunos dicen que esta es la más dura de esta serie de pruebas, por lo que vale la pena echar un vistazo a la demo para saber cómo se lo montaron los probadores japoneses. Lo importante es mantener la velocidad en los giros pero sin salirse de la calzada (si las cuatro ruedas van al césped suspendes).



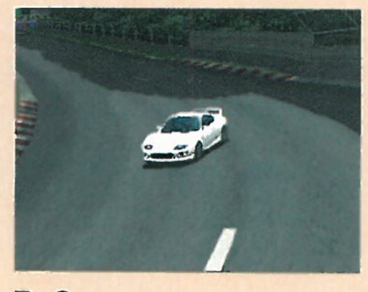
B-4
- **Giros Básicos 2**
- **Nissan Silvia**
- **26 segundos**

Parece muy complicado, y las primeras veces lo es, pero con un poco de práctica los giros son pan comido. Aproxímate desde el borde de la derecha, frena y derrapa; acelera en cuanto salgas del viraje. Si no te pararan al pisar la hierba esta prueba sería mucho más sencilla.



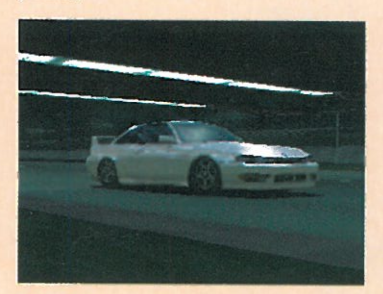
B-5
- **Giros Básicos 3**
- **Mitsubishi GTO**
- **25 segundos**

Es igual que el B-4 pero con un coche más rápido, por lo que los giros son más complicados. Aproxímate a la curva del mismo modo pero frena un poco antes. Ten por norma frenar cuanto antes, ya que así tienes más posibilidades de acelerar en la salida.



B-6
- **Giros Múltiples Básicos 1**
- **Mitsubishi FTO GPX**
- **28 segundos**

Otra prueba que te penaliza si pisas el césped con más de dos ruedas. La curva en S es el primer problema, pero si te pegas tanto como puedas a la línea de carrera podrás superarla sin más contratiempos. Intenta no utilizar demasiado el freno, ya que el límite de tiempo es muy ajustado.



B-7
- **Giros Múltiples Básicos 2**
- **Nissan Silvia K**
- **27 segundos**

Es el mismo circuito de B-6 pero con un coche más rápido, así que tendrás que ir con más cuidado. Frena con antelación cuando vayas a entrar en la curva en S y todo irá bien. Si te pasas con el freno perderás tiempo y no aprobarás. Es mejor bombear que pisar a fondo.



B-8
- **Examen Permiso B**
- **Mazda Roadstar V Special**
- **1 minuto 22 segundos**

Es una vuelta completa al High Speed Ring. El tiempo límite de 1 minuto y 22 segundos es suficiente como para que no tengas problemas con el MX-5, ya que se agarra muy bien en estas curvas rápidas y sólo tendrás que tocar los frenos en el último viraje. Si quieres el oro, intenta conseguir un tiempo de 1'19"500.

Permiso A

Los que hayáis superado con holgura el permiso B veréis que el A es más complicado, pero tampoco demasiado. Sin embargo, si aprobasteis el anterior por los pelos, lo mejor será que practiquéis en unos cuantos circuitos antes de ir a por este permiso. Los problemas empiezan ya en la tercera prueba, Giros Prácticos 3 y la cosa se va endureciendo poco a poco hasta llegar a la prueba final, en la que tienes que hacer frente a dos de las peores curvas del juego pero sin el aliciente de poder pisar el césped (que sería más sencillo).



A-1
· Prácticas de Giro 1
· Toyota Supra
· 34 segundos

El problema de esta prueba es que debes aproximarte a una curva complicada a 220 km/h, por lo que tienes que frenar con mayor antelación de la que sería normal para reducir la velocidad sin perder el control o invadir la hierba. Cuando hayas superado este viraje, pisa el acelerador a fondo y no pares hasta cruzar la línea de meta.



A-2
· Prácticas de Giro 2
· Toyota Supra RZ
· 26 segundos

En esta prueba nos volvemos a encontrar con el problema de entrar en la curva a una velocidad endiablada. En una partida normal atajaríamos por la hierba, pero aquí no es posible, ya que con solo tocarla te ganas el suspenso. Frena con antelación, toma la curva sin salirte y ve acelerando poco a poco.



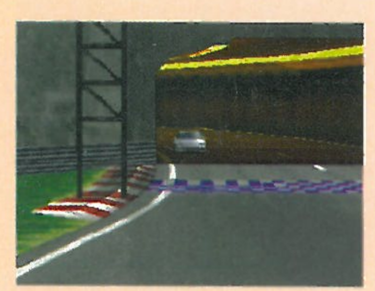
A-3
· Prácticas de Giro 3
· Mazda RX-7
· 44 segundos

Después de la gran recta tienes una curva fácil a la izquierda que sube la colina. Cuando llegues, sitúate en el centro de la calzada y suelta el acelerador cuando hayas superado la pendiente. Martillea los frenos un poco, luego písalos a fondo y ejecuta el giro. Cuando estés de vuelta en la recta vuelve a acelerar y encara el carril. Esta es una de las pruebas más complicadas del permiso A. Tendrás que practicar varias veces para acostumbrarte, pero sacarás provecho, ya que cuando estés en una partida real no habrá quien te pare en las curvas.



A-4
· Curvas Complejas 1
· Nissan Skyline GT-R
· 39 segundos

Aquí deberás probar tu habilidad en las curvas cerradas. Si tienes un pad analógico utilízalo, ya que resulta más útil para los virajes. En este punto deberías ser capaz de superar las dos primeras curvas sin problemas (ve anticipando los giros). El viraje que tienes antes de la recta puede ser complicado pero si lo tomas con antelación puedes superarlo con comodidad. Para superar el tiempo con garantías, al entrar en el túnel tienes que estar por debajo de los 32 segundos.



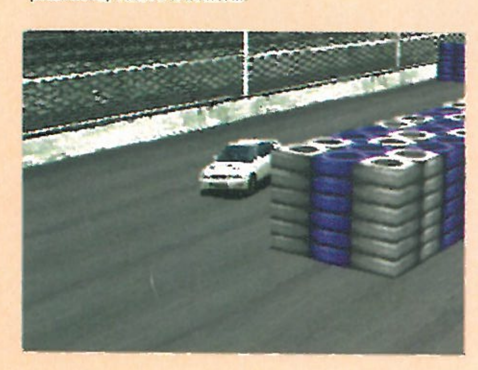
A-5
· Curvas Complejas 2
· Honda Prelude
· 32 segundos

El meollo de la cuestión en este tramo está en los dos giros que tenemos antes de entrar en el túnel. En el primero hay que realizar un derrapaje muy marcado, pero en el segundo el riesgo de patinazos es muy alto. Debes aminorar la velocidad y girar el bólido a la entrada del túnel. Cuando hayas superado la curva y haya pasado el peligro de patinazos, vuelve a acelerar.



A-6
· Curvas Complejas 3
· Toyota MR2
· 27 segundos

Se trata de una serie de curvas entre dos túneles. Las curvas son muy cerradas para superarlas sin utilizar los frenos. Intenta no frenar con demasiada antelación, ya que puedes desestabilizar el coche y empezar a girar sin control. Toma las curvas despacio para no patinar y aprovecha las rectas para acelerar.



A-7
· Técnica Especial
· Subaru Impreza
· 33 segundos

Esta es muy divertida. Se trata de dar cinco vueltas a un muro de neumáticos en menos de 33 segundos. La clave del éxito es sencilla; utiliza el freno de mano para derrapar en cada giro y luego endereza en la salida. Repítelo cinco veces y todo irá bien. Si quieres el permiso de oro debes superarla en menos de 30 segundos.



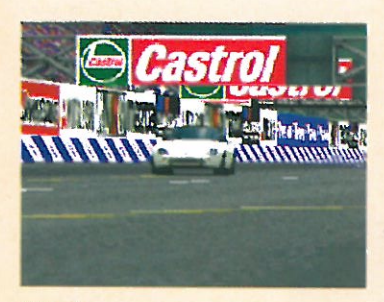
A-8
· Examen Permiso A
· Toyota Supra RZ
· 1 minuto, 8 segundos

Es un circuito muy complicado que incluye dos curvas de horquilla. Si no fuera un examen sería más fácil, ya que podrías aprovechar los tramos de hierba, pero en este caso sólo conseguirías un suspenso, así que debes ir con más precaución de lo habitual en las curvas. El mejor método para superarlas consiste en frenar con antelación para tomarlas con suavidad; intenta no volver a acelerar demasiado pronto si no quieres perder el control y acabar sobre la arena. Deberás practicar más de una vez pero resulta muy provechoso de cara a las carreras reales.



Permiso A Internacional

Ve a por este permiso sólo si te sientes en plena forma. Por si no bastara con la pesadilla de las pruebas, los coches que debes utilizar son auténticos monstruos del asfalto para los que se requiere la destreza de un auténtico profesional si se quiere sacar el máximo provecho de toda su potencia y su complicado manejo. Antes de empezar es aconsejable que te vayas acostumbrando a las prestaciones de estos bólidos tan potentes de tracción trasera. Lo esencial es saber frenar; puede que hayas sido capaz de superar las pruebas anteriores sin tocar los frenos, pero en este nivel debes tener un control total del automóvil. En muchas ocasiones estos coches giran mejor si tocas el freno justo antes de girar.



AI-1

- **A por High Speed Ring**
- **TVR Griffith**
- **1 minuto 7 segundos**

Sorprende su facilidad incluso con el TVR, un coche propenso a los patinazos. El truco está en probar una vez para tantear las curvas y atacar una segunda para superar el tiempo. No te llevará mucho tiempo dominarlo. Si quieres un desafío de verdad, intenta superarlo en menos de un minuto.



AI-2

- **A por Special Stage Route 5**
- **Dodge Viper**
- **1 minuto 30 segundos**

En el mejor de los casos esta carrera es mortal, pero con un Viper es una auténtica pesadilla. La clave está en utilizar los frenos con asiduidad y mantener una velocidad regular para evitar los patinazos y que el coche se vaya de atrás. Si el coche se te va lo mejor que puedes hacer es empezar de nuevo, porque nunca recuperarás el tiempo perdido.



AI-3

- **A por Grand Valley**
- **TVR Griffith**
- **2 minutos 3 segundos**

Una prueba muy difícil. Quizá sea la carrera más dura con el coche de manejo más complicado. Sólo hay una manera de ganarla: con precaución. Utiliza todas las técnicas de frenado que conoces para superar la carrera y no pises la hierba. Lo único bueno es que la aceleración del TVR es fantástica, por lo que puedes recuperar el tiempo perdido cuando encares las rectas.



AI-4

- **A por Deep Forest**
- **Dodge Viper**
- **1 minuto 23 segundos**

Esta carrera se divide en dos partes. El primer sector es muy duro y presenta una curva de horquilla muy cerrada a la izquierda que desemboca en una serie de chicanes endiabladas. Si hubiera muros a cada lado de estos giros no sería tan duro, pero sólo tienes césped que, por supuesto, no puedes tocar, por lo que los virajes son mucho más difíciles. Cuando entras en los túneles la cosa se suaviza y sólo hay un par de curvas de relativa dificultad.





AI-5

- **A por Autumn Ring**
- **TVR Griffith**
- **1 minuto 24 segundos**

Para empezar, el tiempo es muy limitado, y la carrera una de las más difíciles, sobre todo con el TVR Griffith. Y, como siempre, no puedes pasar sobre el césped. Circula con cuidado y que prime el control sobre la potencia.



AI-6

- **A por Trial Mountain**
- **Dodge Viper**
- **1 minuto 33 segundos**

Trial Mountain es una de las pruebas más sencillas; hay pocos tramos con hierba. No pierdas el norte al derrapar en las curvas y acelera a tope en las rectas. ¡Así de fácil!



IA-7

- **A por Special Stage Route 11**
- **TVR Griffith**
- **2 minutos 11 segundos**

La prueba más dura del juego. La Special Stage R5 ya era mala, pero ésta lo es el doble, ya que tiene muchas más curvas que probarán hasta límites insospechados tu pericia en los giros. Si no estás en plena forma, la elección del TVR aún empeora más las cosas. Practica. No hay otro camino.



AI-8

- **A por Grand Valley II**
- **Dodge Viper**

El problema principal es que uno no está acostumbrado a este circuito. Creo que no es necesario aconsejarte que hagas varias pruebas antes de ir a por el intento de examen. Vigila tu velocidad, debería mantenerse regular a lo largo de toda la carrera y no sufrir altibajos repentinos, ya que de esta forma descompensarías tu tiempo y, seguro, suspenderías.

Guía de recambios

El primer juego que utilizó el concepto de mejorar los coches fue Rage Racer, de Namco. Funcionaba bastante bien pero, para nuestro gusto, era un poco simple. Un año más tarde, Gran Turismo lleva la misma idea a su eclosión final. Puedes cambiarlo todo, desde el filtro del aire hasta el turbo, pasando por los frenos. Al principio resulta un tanto abrumador, pero con esta guía podrás discernir entre los recambios con los que vale la pena gastarse el dinero y aprenderás a utilizarlos. Es bastante fácil...

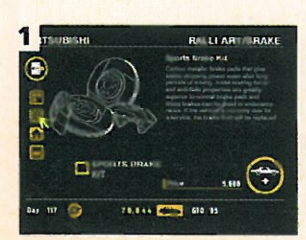
Frenos

Kit de Frenos Deportivos

Si vas a participar en cualquier carrera *endurance* tienes que hacerte con estos frenos para conseguir el mejor rendimiento.

Controlador de Equilibrio de los Frenos

Controla los frenos ABS. Si optas por un equilibrio mayor de los delanteros la parte trasera tardará en reaccionar al frenar, y si haces lo contrario el coche patinará. Utiliza lo que más te convenga pero no te pases en su equilibrado o perderás el control.

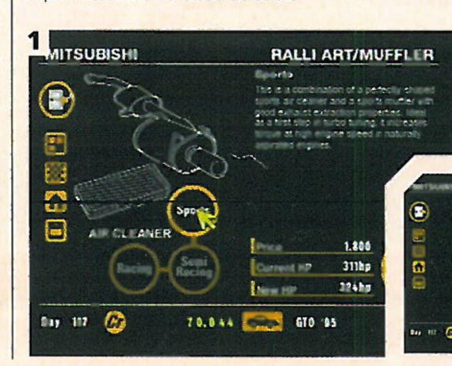




Silenciador

Modelo Deportivo

Es lo más parecido a un filtro de aire y un silenciador deportivos. Pero no acaba de serlo.



Semi-Carreras

Una combinación de filtro de aire de esponja y un silenciador de altas revoluciones: lo mejor para motores potentes. Si utilizas un motor NA (Aspiración Natural) asegúrate de que la puesta a punto del coche sea la correcta, porque de lo contrario el tubo perderá eficacia.

Carreras

La diferencia principal con el anterior se nota en la mayor eficacia del modelo más caro. El filtro de aire incorpora un embudo de aire especial que aporta todo el aire posible al filtro. Su único fallo es que provoca un descenso en la potencia de bajo nivel, pero en líneas generales merece la pena.

1

Motor

Ordenador

Cambia el ordenador de a bordo normal por un sistema más potente que mejora las prestaciones del motor.



Reglaje de NA



Nivel 1
Esta mejora ajusta los tiempos de ignición y de las válvulas además de remplazar el colector gastado. Se utiliza para mejorar la potencia máxima mientras se mantiene el par de torsión mínimo.

Nivel 2
Ajusta los pistones de alta compresión, la superficie de cabeza limpiada, un nuevo árbol de levas, los resortes de las válvulas, pule la entrada a la cámara y reconfigura los sistemas del ordenador del motor. Con este efecto se mejora la potencia máxima con una pequeña pérdida en la mínima. Es muy útil.

Nivel 3
Es una versión mejorada del nivel anterior que sustituye las partes más importantes con materiales de mayor calidad.

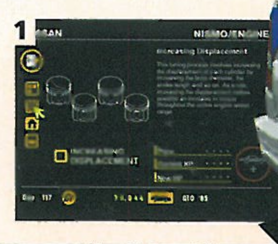


Ajuste de Puerto

Ajusta el puerto que rodea al motor. La mejora de potencia es insignificante pero debe hacerse para que el motor trabaje con mayor suavidad.

Desplazamiento Aumentado

Aumenta el desplazamiento del motor incrementando el tamaño del calibre de los cilindros y mejorando de este modo la potencia de salida.



Ajuste del Reequilibrado del Motor

Ajusta el equilibrio de gran parte de las partes del motor para reducir la fricción de modo que proporcione más potencia y revoluciones. También aumenta el limitador de revoluciones para que el coche alcance velocidades más altas.



Turbo



Intercooler

Deportivo
Reduce la temperatura del aire tras ser enfriado por el turbo. Cuanto más frío está más se podrá introducir en la cámara.

Carreras
Igual que el anterior pero con más capacidad y por tanto, más potencia.

Kit Turbo

Nivel 1
Intervalo turbo corto y respuesta rápida. Siempre va bien.

Nivel 2
Parecido al anterior pero ofrece más potencia a todos los niveles.

Nivel 3
Mejor aceleración cada vez que se cambia de marcha.

Nivel 4
Pone el motor a tope. Es estupendo.



Transmisión

Marchas



Deportivas
Una caja de cambios deportiva normalita que funciona de maravilla con los motores NA.

Semi-carreras
Una caja de cambios más cerrada. Tendrás que cambiar de marchas más a menudo para perder poca potencia. Por lo demás está muy bien.

Carreras
La caja de cambios de carreras te permite establecer la relación de marchas que prefieras. Puedes incluso cambiarla entre carreras.

Embrague



Simple
Embrague de plato normal

Gemelo
Embrague de plato gemelo. Ideal para coches de carreras potentes con alto par de torsión. Reducen el riesgo de que el embrague patine al cambiar de marcha, por lo que puedes seguir acelerando sin perder potencia.

Triple
Ideal para los coches que funcionan con un alto número de revoluciones. Consigue exprimirlos a tope.

Volante Motor



Deportivo
Es un volante motor más ligero. Mejora la aceleración en los cambios.

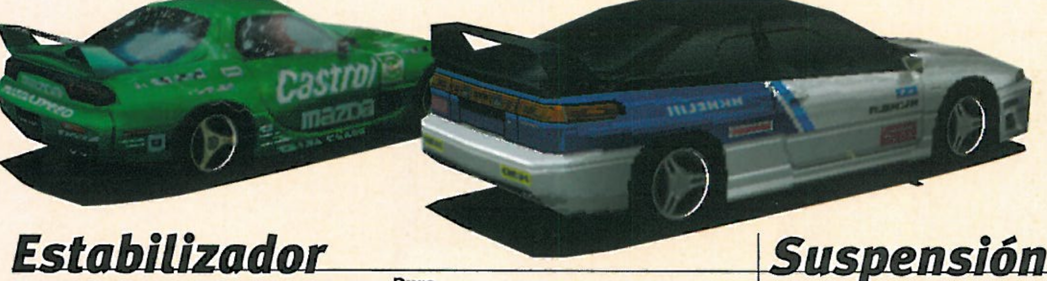
Semi-Carreras
Es un volante motor aún más ligero diseñado para mejorar la aceleración.

Carreras
El volante motor más ligero. Como todos, aumenta la aceleración, pero a veces provoca un descenso de revoluciones en las cuestas. Que lo sepas.

Árbol de Mando



De carbono. No pienses que por ser la única opción disponible es menos importante que el volante motor. De hecho, es igual de importante si quieres mejorar la aceleración.



Estabilizador



Delantero

Suave
Reduce el balanceo del coche sin cambiar la altura.

Medio
También se puede reducir el balanceo con una suspensión más dura, pero esto hace que la altura sufra más, por lo que los movimientos de carga pueden ser complicados en ocasiones y afectar al rendimiento de los frenos en general.

Duro
Con esta opción el coche no irá más rápido pero sí que mejorará su conducción.

Trasero

Suave
El estabilizado reduce el balanceo sin cambiar la altura.

Medio
Puedes reducir el balanceo poniendo una suspensión más dura, pero de este modo también endureces la altura y complicas los movimientos de carga. El estabilizador te permite reducir tan sólo el balanceo.

Duro
Es el estabilizador más duro. Nota: el coche no tiene por qué ser más rápido por incorporar un estabilizador más duro. Elige el que mejor se adapte a tu estilo de conducción.

Suspensión

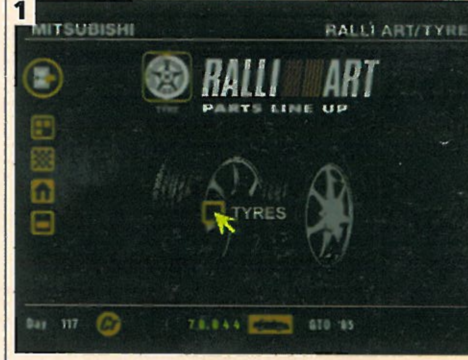
Deportiva
El kit de suspensión deportiva va bien para cualquier ocasión. La pieza que absorbe los choques tiene tres posiciones y un interruptor de arqueo ajustable. Además, su cuerpo es dos centímetros más corto.

Semi-carreras
Este kit ajusta una altura para carreras medias. Su elasticidad y agarre son mayores que en la suspensión deportiva.

Carreras
La mejor suspensión. Las alturas de choque, arqueo y elasticidad pueden personalizarse para cada carrera.

Neumáticos

Semi-Carreras



Delanteros Duros/Traseros Duros
Para carreras endurance.

Delanteros Duros/Traseros Blandos
Al tener mayor agarre atrás, el coche tiende a no derrapar. Es ideal si lo que quieres es mejorar la tendencia al patinazo de los coches potentes de tracción trasera.

Delanteros Blandos/Traseros Duros
Aquí el mayor agarre lo encontramos delante, por lo que el coche tenderá al derrapaje. Ideal para los coches tienen una respuesta retardada en la parte trasera, como suelen ser los FF.

Delanteros Blandos/Traseros Blandos
Esta combinación proporciona el mayor agarre. Ideal para las carreras de velocidad.

Carreras

Delanteros Duros/Traseros Duros
Cuentas con un menor agarre, pero su duración es mayor por lo que resultan ideales para las carreras endurance.

Delanteros Duros/Traseros Blandos
Al tener mayor agarre en la parte trasera, el coche no suele derrapar. Así puedes corregir la tendencia al exceso de patinazos de los coches más potentes con tracción trasera.



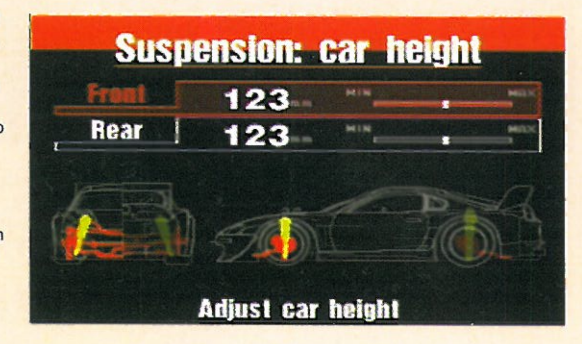


Trucos de puesta a punto

Al empezar hay pocas partes del coche que puedas cambiar, pero a medida que avanzas cada bólido se vuelve más y más complicado. Para sacar el máximo provecho de estos vehículos deportivos casi todas sus partes pueden cambiarse a tu antojo. Algunos cambios alteran tu rendimiento de forma notable, y otros no tanto. Para iniciarte en estos pormenores aquí tienes unos cuantos consejos sobre las partes a las que deberías prestar mayor atención.

Altura

Da mayor estabilidad al coche. Cuanto más bajo regules más repartirás el peso entre las ruedas y mayor será el agarre. Cuanto más cerca del suelo esté el vehículo más se desgastarán los neumáticos, así que procura no pasarte en las carreras endurance.



Arqueo

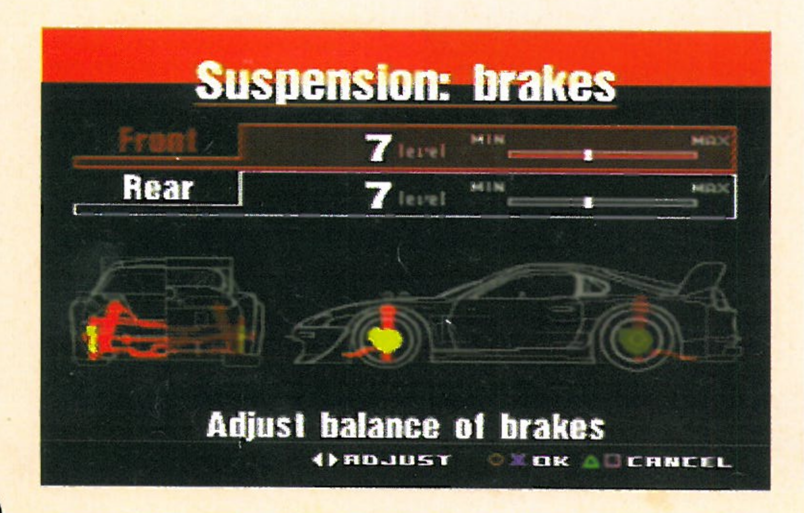
Este puede parecer un aspecto sin importancia, pero como optes por el ajuste equivocado lo notarás en el comportamiento del coche. Como norma general, intenta no ajustarlo demasiado alto, ya que las ruedas quedarían muy alejadas de la carrocería del coche y reducirías el contacto entre el neumático y el asfalto y, por lo tanto, el agarre.



Parts adjustment
Spring Rate 6.6 3.6
Ride Height 123 123
Damper 2 2
Camber 1.0 0.5
Stabiliser 0 0
Brake 7 7
Current camber

Frenos

El ajuste de los frenos es sencillo si tienes en cuenta lo siguiente. Si los frenos delanteros tienen más fuerza que los traseros el coche tardará en reaccionar y si son los de atrás los que tienen más fuerza el auto patinará. Si los igualas, el coche seguirá en línea recta al frenar. Es la mejor opción.



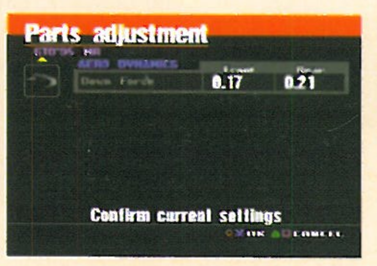
Relación de cambios

Es la parte del coche que resulta más útil cambiar; cuando consigas la relación adecuada te sorprenderás con el rendimiento de tu vehículo. Tomemos como ejemplo uno de los mejores coches, el Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR. En general es un coche estupendo pero tiene un gran problema: la primera marcha. Si por alguna razón tienes que parar a mitad de partida, está tan bajo de revoluciones que necesitas siglos para volver a coger brío. Para solucionar esta traba ve a la pantalla de relación de cambios y altera las características de la primera marcha. Si las bajas aumentarás el número de revoluciones necesarias para moverse. Con este coche en particular tienes que optar por unas 3.800. Con este sistema puedes adaptar la caja de cambios a cada carrera. Es una tarea ardua, pero los más meticulosos notarán la diferencia.

Parts adjustment
Turbo Boost 5
Confirm current settings

Aero Dinámica

Como en la F-1, la fuerza de agarre es vital. La razón es sencilla. Cuanto mayor sea la fuerza de agarre, mayor presión se ejerce sobre el vehículo y más se pega a la calzada. Además de ajustar la fuerza de agarre como un bloque, puedes distribuirla hacia la parte delantera o la trasera. Si ajustas la aerodinámica de modo que haya mayor presión en el morro y menos en la cola, el coche será más propenso al descontrol por detrás y viceversa. Si ajustas el nivel de manera compensada, la fuerza de agarre será igual en todo el coche. Así conseguirás que el vehículo patine menos si colocas mucha fuerza de agarre en toda la superficie y que patine más si ajustas una fuerza mínima en cada extremo.



El ajuste perfecto

Para que vayas haciéndote a la idea, aquí tenemos nuestra puesta a punto ideal para el Supra RZ. Pruébalo con su ajuste normal y luego date una vuelta con esta puesta a punto para que veas cómo cambia la cosa.

Suspensión
Elasticidad 11.0 Kg/mm 5.5 Kg/mm
Altura 85 mm ambos
Absorción nivel 4 ambos
Arqueo 2.0 grados ambos
Estabilizador nivel 2 ambos
Freno nivel 9 ambos

Motor
Turbo nivel 7
Relación de cambios
1ª - 2.995
2ª - 2.004
3ª - 1.479
4ª - 1.137
5ª - 0.902
6ª - 0.722
Final – varía según el circuito

Aerodinámica
Fuerza de agarre
Máxima en todas las carreras excepto en Test Course



Guía de competiciones

Las primeras competiciones son muy fáciles, pero a medida que vas superado niveles la cosa se complica. Para echarte una mano hemos confeccionado esta guía de todas las competiciones y hemos incluido algunas sugerencias para que puedas batir a cualquier rival.

GT League



Sunday Cup

Detalles

Permiso Necesario	B
Dificultad	Novato
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Nada

Circuitos

Autumn Mini
High Speed Ring
Grand Valley East

Mejor Apuesta

Cualquier coche es bueno. En pocas palabras, la única manera de que no ganes el trofeo es corriendo con una venda opaca en los ojos. Las carreras son muy fáciles y el resto de coches lentos como tortugas.



Clubman Cup

Detalles

Permiso Necesario	A
Dificultad	Media
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Nada

Circuitos

Autumn Ring
Clubman Stage R5
Trial Mountain

Mejor Apuesta

Casi tan fácil como la primera. Si cuentas con un coche de más de 300 ps ganarás sin grandes problemas. No necesitas más que un Skyline básico con un par de modificaciones en el motor y ¡venga!, a ganar la Clubman Cup.



Gran Turismo Cup

Detalles

Permiso Necesario	A
Dificultad	Media
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Nada

Circuitos

Grand Valley Speedway
Deep Forest
Special Stage R5
Trial Mountain

Mejor Apuesta

No tienes ni la más mínima oportunidad de ganar este trofeo con semejante oposición a menos que dispongas de un coche con una buena puesta a punto. Un Skyline mejorado podría dar el pego. Si lo prefieres, prueba con el Mitsubishi GTO.



Gran Turismo World Cup

Detalles

Permiso Necesario	AI
Dificultad	Avanzada
Tipo de	Ajustes Todos
Otros	Nada

Circuitos

High Speed Ring	Special Stage R5
Trial Mountain	Deep Forest Roadway
Special Stage R11	Grand Valley East

Mejor Apuesta

En esta competición necesitarás un motor de primerísima fila. Decídete por algo que cuente con un mínimo de 600 ps y que pese menos de 1.300 Kg. Hazte con versiones de carreras de GTO, Skyline o Supra. Si tu conducción no es la de un experto pasa de Mazdas y GTOs y ve a por el Skyline.

Referencia

Como GT ofrece tantos coches y tantas carreras hemos pensado que lo mejor sería confeccionar una lista de los más grandes y mejores:

Coche más potente
Nissan Skyline GT-R Vspec preparado para carreras - 969ps

Coche más potente de tracción a las cuatro ruedas
Nissan Skyline GT-R Vspec preparado para carreras - 969ps

Coche FF más potente
Honda Prelude SiR preparado para carreras - 390ps

Coche FR más potente
Toyota Supra RZ preparado para carreras - 939ps

Coche más potente y más ligero
Mitsubishi FTO GP-R preparado para carreras - 376ps

Coche FF más ligero
Demio A Spec preparado para carreras - 549 Kg.

Coche FR más ligero
Toyota Trueno Apex preparado para carreras - 619 Kg.

Coche con tracción a las cuatro ruedas más ligero
Nissan GT-R preparado para carreras - 878 Kg.

Coche FF más pesado
Honda Accord Wagon SiR - 1.430 Kg.

Coche FR más pesado
Aston Martin DB7 Volante - 1.875 Kg.

Coche con tracción a las cuatro ruedas más pesado
Mitsubishi GTO Twin Turbo - 1.710 Kg.

Coche más rápido
400 R (Skyline) preparado para carreras - 423 Km/h

Mejor relación potencia-peso
TVR Cerbera LM - 599ps. 603 Kg.



Eventos especiales

Además de las carreras Time Trial y Spot hay algunas más muy interesantes que se agrupan bajo el nombre de Eventos Especiales. Aquí veremos algunas de las competiciones más emocionantes de Gran Turismo. El ganador de cada una de estas carreras obtendrá un coche totalmente gratis. Algunos son buenos y otros simplemente maravillosos. Como no podía ser menos, aquí tienes la mejor guía de estos Eventos Especiales.



FF Challenge

Detalles

Permiso Necesario	B
Dificultad	Media
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Sólo coches FF

Circuitos

Deep Forest Roadway
Grand Valley East
Special Stage R11

Mejor Apuesta

En esta clase sólo hay tres coches que valga la pena escoger: el Toyota Celica SSII, el Honda Prelude SiR y, nuestro favorito, el Mitsubishi FTO GP-R.



FR Challenge

Detalles

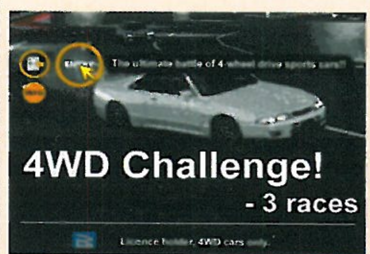
Permiso Necesario	B
Dificultad	Media
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Sólo coches FR

Circuitos

Grand Valley East II
Deep Forest Roadway
Grand Valley Section II

Mejor Apuesta

Aparte de las cinco opciones clásicas, vale la pena probar con un Dodge Viper mejorado, ya que se adapta a la perfección a esta carrera. Los TVR tampoco están nada mal, pero debes saber controlar bien su potencia.



4WD Challenge

Detalles

Permiso Necesario	B
Dificultad	Media
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Sólo coches con tracción en las cuatro ruedas

Circuitos

Trial Mountain II
Grand Valley Section
Special Stage R5 II

Mejor Apuesta

Sin duda, el Nissan Skyline GT-R con el que ganarás el premio en metálico. Si no te atrae, prueba con el Subaru Impreza Rally (pero si cuentas con 500.000 créditos es que no te hace falta el dinero).



Lightweight Sports Challenge

Detalles

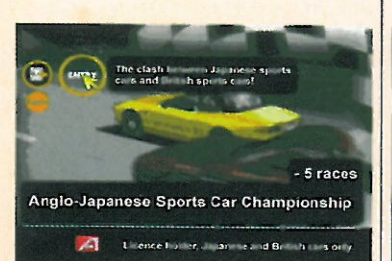
Permiso Necesario	B
Dificultad	Media
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Sólo coches ligeros

Circuitos

Autumn Mini
Clubman Stage R5
Deep Forest Roadway
Trial Mountain II

Mejor Apuesta

El mejor de todos es el Mitsubishi FTO GP-R. Si lo consigues podrás batir a tus rivales una y otra vez. Sólo tienes que mantener una velocidad constante.



Campeonato de Coches Deportivos Ingleses y Japoneses

Detalles

Permiso Necesario	A
Dificultad	Avanzada
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Sólo coches japoneses o ingleses

Circuitos

Special Stage R5
High Speed Ring
Grand Valley East II
Special Stage R11

Mejor Apuesta

Resulta muy difícil ganar al Mitsubishi FTO LM en esta clase. Si quieres conducir un coche inglés qué duda cabe que el mejor es el TVR Cerbera. Si te decides por el Cerbera preparado para carreras (gris y granate) aprovecha la tracción trasera, ya que podrás derrapar incluso en las curvas más cerradas.



Campeonato de Coches Deportivos Japoneses y Americanos

Detalles

Permiso Necesario	A
Dificultad	Avanzada
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Sólo coches japoneses y americanos

Circuitos

Trial Mountain II
Special Stage R5
High Speed Ring
Grand Valley East II
Special Stage R11

Mejor Apuesta

Si quieres correr con el bando japonés elige un Mitsubishi, pero si prefieres a los americanos lo mejor que puedes hacer es decidirte por el Dodge Viper, pero asegurándote de que esté preparado, ya que el RT-10 normal no tiene la punta de velocidad suficiente para recuperar tiempo en las rectas.



Campeonato de Coches Deportivos Americanos e Ingleses

Detalles

Permiso Necesario	A
Dificultad	Avanzada
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Sólo coches americanos e ingleses

Circuitos

Trial Mountain II
Special Stage R5
High Speed Ring
Grand Valley East II
Specia Stage R11

Mejor Apuesta

Esta carrera se reduce a una cruda batalla entre la fuerza bruta del Cerbera de gama alta contra el poder y el manejo del endiablado Dodge Viper. Con ambos tienes que tener cuidado con su tendencia al derrapaje en las curvas rápidas o cerradas.



Mega Speed Cup

Detalles

Permiso Necesario	A
Dificultad	Avanzada
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Nada

Circuitos

High Speed Ring
Test Course
High Speed Ring II

Mejor Apuesta

Necesitas un coche rápido. Prueba con los modelos GT de Mazda, Honda o Nissan. Y si no, atrévete con el Viper GTS-R. Aunque si quieres potencia, no hay ninguno como el Nissan 400 R.







Coche Normal nº 1 del Mundo

Detalles

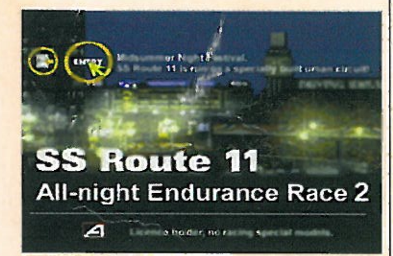
Permiso Necesario	A
Dificultad	Profesional
Tipo de Ajustes	Normal (sin modificaciones)
Otros	Nada

Circuitos

Autumn Mini II
Grand Valley East II
Clubman Stage R5 II
Deep Forest Roadway
Special Stage R11

Mejor Apuesta

El Viper RT/10 es el mejor para esta competición; con él podrás machacar a todos los rivales. Es todo potencia, pero debes aprender a conducirlo.



Special Stage Route 11 All-Night Endurance Race II

Detalles

Permiso Necesario	A
Dificultad	Avanzada
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Nada

Circuitos

Special Stage R11 II

Mejor Apuesta

En este tipo de carreras tienes que acostumbrarte a parar en boxes, por lo que necesitas un coche que pueda pillar una buena delantera y con el que puedas parar sin preocuparte por una posible pérdida del liderazgo. El mejor: el Skyline.





Coche Ajustado nº1 del Mundo

Detalles

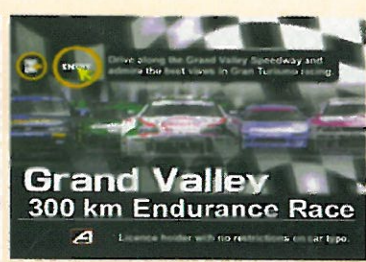
Permiso Necesario	AI
Dificultad	Profesional
Tipo de Ajustes	Normal o Ajustados (No más de una modificación)
Otros	Nada

Circuitos

High Speed Ring II
Grand Valley II
Clubman Stage R5 II
Autumn Ring II
Special Stage R11 II

Mejor Apuesta

Una de las carreras más duras de GT. Evita la tentación de los coches pequeños y ligeros ya que no tienen nada que hacer contra los más pesados en las rectas.



Grand Valley 300km Endurance Race

Detalles

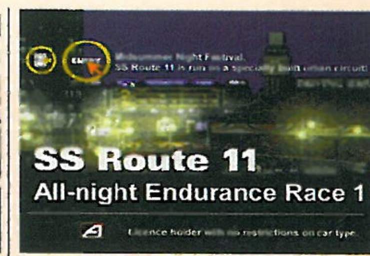
Permiso Necesario	AI
Dificultad	Profesional
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Nada

Circuitos

Grand Valley

Mejor Apuesta

El problema principal de esta carrera es que necesitas mucho tiempo para acabarla (son 60 vueltas, así que reserva un par de horas). Si pretendes ganar, hazte con los servicios del mejor FTO, ya que es el que cuenta con la mejor relación de velocidad punta y tracción a las cuatro ruedas. Prepara café, porque no puedes dormirte.



Special Stage 11 All-Night Endurance Race

Detalles

Permiso Necesario	AI
Dificultad	Profesional
Tipo de Ajustes	Todos
Otros	Nada

Circuitos

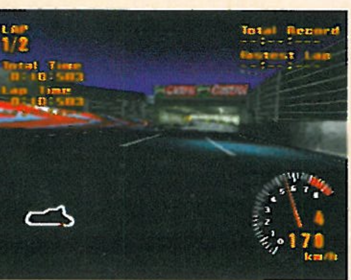
Special Stage Route 11

Mejor Apuesta

No es tan larga como la primera carrera endurance pero sí más interesante. Si todavía no dominas demasiado decídete por algo como el FTO LM, pero si buscas algo más te recomendamos el Subaru Impreza, aunque su velocidad punta es un poco limitada.

Modo Hi-fi







Detalles

Permiso Necesario	AI
Dificultad	Profesional
Tipo de Ajustes	Normal o Ajustados
Otros	Nada

Circuitos

High Speed Ring II
Grand Valley II
Clubman Stage R5 II

Mejor Apuesta

Estas carreras son pura diversión, no hay dinero en juego, así que puedes elegir el coche que más te plazca. Pero nosotros preferimos las delicias que ofrecen el Skyline o el Viper GTS.



Coches Gratis

Además de recibir premios en metálico por realizar buenas campañas, GT premia con un coche nuevo a los ganadores de según que carreras. Con algunos podrás ganar nuevas competiciones, siempre y cuando tu actuación sea buena, aunque lo mejor que puedes hacer con otros es venderlos para poder comprar recambios (el primero que nos viene a la cabeza es el Demio). Cuando aparecen dos coches, la PlayStation elige de forma automática el que cree que es mejor. Por norma general suele ser el más rápido.

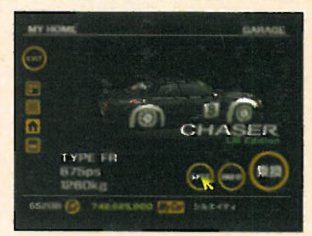
Fáciles

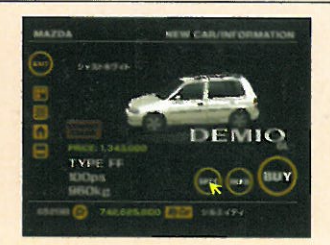
Resulta muy sencillo ganar estos coches, así que no esperes nada del otro mundo. Lo mejor que puedes hacer con ellos es venderlos (al fabricante adecuado si quieres obtener el mejor precio) e invertir el dinero en recambios para tu bólido.

Sunday Cup
Mazda Demio A-Spec

Clubman Cup
Chevrolet Z28 Camaro 30th Anniversary Edition

GT Cup
Toyota Chaser Limited Edition





Medios



La cosa empieza a complicarse, pero después de unos cuantos intentos podrás incorporar en tu tarjeta de memoria las delicias que ofrece el modo HiFi.

GT World Cup
Si ganas esta competición tienes acceso al modo HiFi. En lugar de las versiones normales de los circuitos nocturnos (Clubman Stage R5, Special Stage R5 y Special Stage R11), este modo te brinda la oportunidad de practicar con este título como si se tratara de un juego arcade. Es increíble, y funciona a una velocidad de 60 cuadros por segundo. Enséñaselo a los colegas que tengan una Nintendo.

Carrera FF
Honda CRX EF-8 SiR
Toyota Celica SSII

Carrera FR
Nissan "Q"s 1800
Nissan Sil Eighty

Carrera 4WD
Subaru SVX S4
Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV

Ligeros
Honda CRX Type R
Mazda Eunos

Japoneses contra Americanos
Mitsubishi FTO LM
Chrysler Viper GTS-R

Japoneses contra Ingleses
TVR Cerbera LM
Honda CRX Limited Edition

Ingleses contra Americanos
Chrysler Concept Car (Ajustado para carreras)
Mazda RX-7 A-Spec Limited Ed

Difíciles

No es la tarea más difícil del mundo, pero tendrás que trabajar duro si quieres incluir estos coches en tu garaje. Si no tienes mucho tiempo, prueba con la carrera Normal, ya que el Impreza es un coche excelente por el que vale la pena realizar un esfuerzo.

Mega GT
Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I
Aston Martin DB7 Coupe

Carrera Normal
Toyota Supra RZ
Impreza '96 WRX Sti III

Carrera Ajustados
Nissan '91 Skyline GT-R

Grand Valley 300
Castrol Supra GT

Stage 11 Racing
Nissan Silvia Limited Edition

Stage 11 Tuned
Nissan GT-R Nismo



Imposibles





Si con el permiso básico de conducir ya es difícil conseguir los ocho oros de los premios que lo conforman, imagina lo que te puede costar en las carreras del Permiso Internacional. Casi nada.

Todo Oros en el Examen Permiso B
Chrysler Concept Car

Todo Oros en el Examen Permiso A
Toyota TRD 3000GT

Todo Oros en el Examen Permiso A Internacional
Nissan Nismo 400R

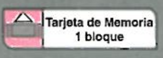
¿45 SEGUNDOS? Esto está chupao. A ver por dónde tiro. Si voy por aquí llego aquí. Si voy por aquí llego aquí. Gira. ¡Huy! ¡Si estoy boca abajo! ¡Que se me llena de sangre la cabeza! ¡Puag! Be encuentro bal... Y todo por esa guarrería de plátano. Salta hacia abaaaaaajoooooo y hacia arriiiiiiibaaaaaa. Buf. Pa habernos MATAO. No sé por qué me parece que estoy yendo en círculos que estoy yendo en círculos que estoy yendo en círculos. Echa el freno, Madaleno. Si fuera por este camino... pasando por esa zona de pinchos... ¡Hecho! Ahora no hagas el tonto. CONCENTRACIÓN. ¿Pero qué demonios es esto? ¡Un desnivel! Buf. Por los pelos. Un poco más y me caigoooooooo...

PIÉNSATELO.

KULA WORLD™











Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

TBWA

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Alundra

¿Tienes problemas para salvar el mundo de los perversos planes que han ideado los diabólicos Melzas? Prueba nuestra solución completa al juego...







[1] Es siempre una buena idea volver a casa de Jess a intervalos regulares, aunque sólo sea para guardar tu partida. [2] El juego está plagado de niveles que son sueños, así que mejor que te acostumbres. [3] Si te aprendes el trazado de Inoa te ahorrarás tiempo luego.

Como habrás comprobado al cabo de unas cuantas horas de empezar a jugar, *Alundra* es sin duda un juego muy amplio. Tan amplio que, de hecho, una solución completa, paso a paso, a la totalidad del juego ocuparía toda la revista. Así las cosas, la presente guía facilita una visión de conjunto de cada una de las secciones del juego, y soluciones a los puzzles y problemas más importantes que Alundra tendrá que afrontar. Con el fin de ahorrar espacio, no hemos cubierto las docenas de secciones opcionales y de aventuras laterales, y tampoco hemos reflejado la información que el propio juego te va suministrando.

Ten presente que, a lo largo de todo el juego, lo mejor es hablar con todo aquel que te encuentres y mantener el ojo avizor para localizar las secciones ocultas y los artículos que te procurarán bonificaciones especiales. Abre siempre todos los cofres, y recoge o compra cualquier artículo que puedas encontrar. Asimismo, cárgate tantos enemigos como puedas. Matar todos los enemigos de un escenario provoca a menudo otras acciones, como que se abran puertas o que caigan cofres a la sala. Si quedas bloqueado en una sección, intenta volver sobre tus pasos y examina todo con mucho detalle. Si aun así no supieras adónde ir a continuación, haz una visita a Yustel, la adivina de la aldea Inoa. Por 15 monedas de nada te enseñará un mapa del mundo de Alundra, en el que aparecerá destacado el lugar al que tienes que ir.

La Tempestad

Esta sección no es demasiado complicada. Sube al barco y métete por la primera puerta que veas. Habla con el Capitán Merrick, luego sal y sube hacia donde están las puertas del final, antes de la proa. Métete por la puerta de la izquierda y habla con los dos marineros. Vuelve a la cubierta, baja hacia la puerta que está justo debajo del mástil principal, entra y habla con el capitán otra vez. Sal de esta sala y vuelve arriba, adonde están las dos últimas puertas. Entra por la puerta de la derecha y métete en la cama.

Después del sueño, métete por la hendidura de la pared de la izquierda, quita de en medio las cajas y entra en la sala contigua. Luego sal por la puerta de la pared inferior.

La aldea de Inoa

El juego empieza de verdad después de despertar en casa de Jess. Tu primera prueba consiste en salvar a Wendell de las garras de su pesadilla. Habla con Jess, sal luego de su casa y ve a la de Wendell, en la parte izquierda de la aldea (es la que está al lado de la caseta del perro). Una vez allí, habla con todo el mundo y haz lo que te digan. Septimus te enviará a Tarn Manor.

Tarn Manor

Tu objetivo en Tarn Manor es encontrar el Libro de Elna, que está en el piso de arriba, tras una puerta cerrada. No hay nada complicado aquí, salvo matar a unos cuantos grupos de Murggs y pasar por una sección bajo tierra. Se llega a esta última a través de la portezuela que está a la izquierda de la puerta del centro, en el pasillo principal. Mueve la palanca para que se abra una puerta secreta y entra en la sección bajo tierra. Allí te esperan varias trampas con bolas que caen del techo, unas cuantas palancas que deberás mover y algunos discos de presión que podrás activar al tirar barriles sobre ellos. La llave de la sala de arriba está en la sala grande que tiene cuatro discos de presión en las esquinas y agua en el centro. Ve por encima de los discos para poder alcanzar el cofre que está en el centro de la sala. Vuelve arriba, recoge el libro de la mesa y regresa a Inoa.

La pesadilla de Wendell

Ésta es la primera de las «pruebas-sueño» que tendrás que superar en Alundra. Una vez tengas en tu poder el Libro de Elan, regresa a la casa de Wendell y Septimus te ayudará a entrar en la pesadilla de Wendell. Como antes, se trata de una sección bastante sencilla en la que al final te espera un monstruo enorme al que tendrás que liquidar. Recorre el laberinto dándole a las palancas que mueven los bloques de piedra, atraviesa luego los puentes desde arriba a la derecha hasta abajo del todo a la izquierda y mata al monstruo.

- En el laberinto hay varios salientes de tierra por debajo de los cuales puedes pasar, así que mantén los ojos bien abiertos.
- Al cruzar los puentes, toma primero el de arriba del todo, pásate al de abajo en la primera intersección y vuelve luego al de arriba en la siguiente. Con el otro grupo de puentes limítate a cruzar el de abajo de un tirón.

La mina de Inoa

Después de salvar a Wendell se produce una explosión en la mina de Inoa. Ve a la casa que hay por encima de la fuente, habla con todo el que te encuentres y, con la ayuda de Septimus, entrarás en la mente de Olen. Una vez allí, habla con todos los presentes y métete luego por la puerta de arriba a la derecha. Habla con Zane para obtener la combinación exacta de la palanca y poder poner en marcha el motor (izquierda, izquierda, derecha, izquierda), regresa luego a la entrada, mata a todos los Murggs y te verás de nuevo en Inoa. Vuelve a hablar con todo el mundo y ve luego a casa de Jess, habla con él y llévate la bomba de la mina. Ve a la mina (arriba, a la

izquierda del pueblo) y haz estallar la bomba para abrir la entrada. A partir de aquí tendrás que recorrerte la mina y encontrar a todos los mineros. Una vez te hagas con la llave de la sala del motor, podrás ponerlo en marcha y llevar las vagonetas a otros sectores. Las vías tienen diversos cambios de agujas con los que podrás desviarte y alcanzar así todos los rincones de la mina. Cuando salgas por la otra punta de la mina, dirígete a la izquierda para entrar en la siguiente sección. Kline, Jess y Meade te esperan allí. Regresa a Inoa por la parte de abajo y tomando luego el puente que te lleva hacia la derecha.

- Utiliza las bombas para despejar las rocas que te cierran el paso y para desbloquear entradas.
- La llave de la sala del motor la tiene Lyman, en la sección que hay tras las cuatro tortugas de roca.
- En la sección de las vagonetas llenas de arena, aprovéchalas para saltar y alcanzar las zonas elevadas.
- Para poner en marcha el último motor, el que hace funcionar el montacargas, mueve la palanca inferior tres veces, la superior una vez y sube las escaleras. Colócate encima del motor y da botes hasta que se ponga en marcha.

Hombres-lobo y cementerios

Cuando hayas regresado a Inoa, ve y habla con Sybill, que vive en la casa de la esquina superior derecha. Responde «sí» y contempla el sueño. Vuelve a casa de Jess y toma las flores que él te dará. Acércate al santuario donde visitaste al sacerdote. El cementerio está por encima del santuario. Coloca las flores en la tumba de Olen. (Sniff).

Las Catacumbas

En cuanto coloques las flores se hará de noche. Camina hacia arriba a la derecha, hacia donde está la roca rutilante que te permitirá acceder a las catacumbas. Ésta es la primera sección que presenta algunos puzzles difíciles. Ábrete paso por las catacumbas y resuelve los puzzles con el fin de descubrir más aspectos de tu objetivo final, que es acabar con los Melzas. Hay letreros esparcidos por ahí que te dan pistas para resolver todos los puzzles, pero algunos de ellos son bastante crípticos.

- Con tal de resolver el puzzle de los Santos deberás hablar con todos y cada uno de ellos por orden de importancia. Ve luego a la sala de arriba y hacia la derecha y habla con el espíritu que hay allí. Pongamos que las tumbas de los Santos están numeradas de 1 a 5 de izquierda a derecha; el orden a seguir sería entonces 3, 2, 4, 1 y, por último, 5.
- En la sección que viene a continuación tendrás que abrir el pasadizo que lleva a la sala de la esfera, abajo a la izquierda. Déjate caer por el agujero, sigue adelante y mueve la palanca de la izquierda hacia la izquierda y la de la derecha hacia la derecha. Salta sobre la plataforma, salta fuera cuando llegues a lo alto del todo y examina la estatua. Aparecerán dos plataformas. Salta a través de la plataforma de la derecha y pon en movimiento el disco de presión para abrir el pasadizo. Luego salta a través de la plataforma de la izquierda y métete en la sala de la esfera.
- En la sala de la esfera, dale a las esferas en este orden: derecha, izquierda, inferior, superior.
- Salta y métete en los dos hoyos que hay enfrente de las dos tumbas para abrir la puerta y recoge la llave del cofre que queda más allá.
- En la sala de las tres esferas, golpéalas de forma que se enciendan al mismo tiempo (dale a la del centro en último lugar). Métete por la puerta de la derecha, mata a todas las babosas y regresa luego a la pantalla de las tres esferas. Vuelve a encenderlas y sal a través de la puerta de la izquierda (un paso hacia adelante, dos hacia atrás, tal y como dice el letrero).

Otra vez soñando

De vuelta en Inoa, ve a la casa de Nadia, abajo a la derecha de la casa de la adivina, habla con los allí presentes y dirígete a la salida. Ve a la casa que hay a la izquierda de la de Nadia y habla con todo el que veas. Cuando Lutas haya entrado, vuelve a hablar con Bonaire y entrarás en sus sueños. Las estatuas de dragón que verás controlan los bloques azules y rojos. Al golpear las esferas que cuelgan de las estatuas uno de los bloques coloreados se volverá transparente y los otros sólidos, con lo que podrás atravesarlos. Este nivel es en sí bastante sencillo, sólo tienes que recorrerlo y encontrar las llaves que abren las puertas cerradas a cal y canto. Al final mata a Sara una vez ésta se haya convertido en un monstruo y habrás completado el nivel. Y de vuelta a Inoa.

Caminando por la arena

Ahora tendrás que viajar al Desierto de la Desesperación. Llévate el Mayal de Hierro de Jess y dirígete luego a los Barrancos de la Locura, abajo a la derecha, usando el Mayal para romper en pedazos las rocas que te cierren el paso. Cuando llegues a la tienda, entra, compra la armadura, sal y vuelve a entrar, y encontrarás nuevos artículos que comprar. Repite este procedimiento hasta que hayas comprado todo lo que puedas.

Para llegar al Desierto, sube por el barranco hacia la derecha, corta hacia la izquierda y métete en la cueva. Recorre la cueva y te encontrarás de lleno en el Desierto. Primero tendrás que hacerte con el Capote de Arena que hay en la cueva de la parte superior izquierda, ya que te permitirá cobijarte bajo zonas arenosas y obstáculos pequeños. Salta entre los parches de tierra abierta para alcanzarlo. Ve al área de las seis columnas, en el centro del Desierto. Camina entre las dos columnas de la parte superior y un huracán te arrastrará consigo. Muévete de área en área, siguiendo la dirección del viento, y luego pasa por entre las dos columnas para llegar al Sepulcro Antiguo.

En el Sepulcro Antiguo habla con los huesos que hay enfrente del trono. A continuación tendrás que encontrar y examinar cuatro estatuas (cuando las hayas examinado, recuperarás tu salud y el brazo de la estatua se levantará, para mostrar que la has encontrado). Regresa luego a la sala del trono y prosigue tu periplo por el sepulcro.

- Hay varias salas con una serie de cuatro iconos y cuatro baldosas en el suelo. Coloca los iconos en las baldosas correspondientes para poder continuar. A menudo puedes usar los iconos como soporte para llegar a otras partes de las salas en las que se encuentran.
- En la sala de las baldosas con ojos abiertos y cerrados, camina sólo sobre las que tienen los ojos cerrados.
- Utiliza los barriles como base para saltar, lo que te permitirá llegar a otras partes de las salas.
- Utiliza el poste movible para poner en marcha un disco de presión, luego ve hacia el otro y ponlo en funcionamiento tú mismo.
- Hay un par de salas donde al golpear una palanca caerán bolas y barriles del techo. En la primera sala tendrás que atrapar dos barriles, en la segunda tres. Si no lo consigues y no llegan a caer barriles, sal y vuelve a entrar en la sala para empezar de nuevo.
- Tira bombas para mover las palancas que no puedas alcanzar.
- En la sala donde las baldosas del suelo cambian tienes que colocar los iconos en el momento adecuado, de forma que cuadren con las baldosas al caer sobre ellas.
- En la sala en la que los cuatro iconos caen sobre una plataforma en el centro, amontónalos por este orden: el agua abajo, seguida del sol, la luna y, por último, la estrella arriba del todo.
- En la sala de abajo, pon los iconos en las baldosas: la estrella en la baldosa inferior, la luna en la de la izquierda, el agua en la de la derecha, y el sol en la superior.
- En la sala de baldosas siguiente, vuelve a colocar los iconos en sus respectivas baldosas: la estrella en la baldosa superior, la luna en la de la derecha, el agua en la izquierda y el sol en la inferior.
- Cuando te hayas hecho con la espada, botas y frascos de vida nuevos, regresa a Inoa.

Alguien viejo, alguien nuevo

De nuevo en Inoa, Giles te acusará de haber traído la muerte a Inoa (¡uf!). Sal de la aldea y dirígete hacia abajo y luego a la izquierda, hacia la casa que estaba en venta. Verás que el Capitán Merrick ha abierto una tienda, pero todavía no te puedes permitir comprar ninguno de sus productos. Baja a la playa y camina por la derecha hasta que te encuentres con una cueva.

La cueva de la playa

Esta sección es bastante sencilla, pero hay que saltar mucho. Recuerda que puedes romper en

1

2

3



4



5



[1] Acuérdate de echar siempre una ojeada a tu inventario. [2] Muchos niveles consisten en encontrar llaves. [3] Más tarde, podrás canjear los Halcones Dorados por objetos muy útiles. [4] El combate es una cuestión de cálculo. [5] Experimenta siempre con todos las palancas que encuentres.





[1] Guarda tu partida siempre que puedas. [2, 3] Hablar con todo el mundo es siempre una buena idea. [4] Quédate con quién vive en cada casa, así podrás encontrarlos fácilmente.

pedazos la mayoría de bloques de piedra y muchas columnas. Puedes crear escalones rompiendo algunos bloques y dejando el resto tal y como está.

- Mueve las rocas blancas pequeñas como si fueran barriles, así podrás utilizarlas como puntos de apoyo para saltar.
- Tira los pedazos de madera sobre las puntas de forma que puedas saltar sobre ellas sin peligro.
- En la sala de la placa en el suelo tendrás que encontrar tres joyas –una verde, otra amarilla y otra roja– y darles un toque para abrir las escaleras.
- Encontrarás las Botas del Tritón en esta sección. Te servirán para poder nadar, por lo que las necesitarás para completar este nivel.
- En las salas de las bolas de acero giratorias tendrás que golpear las columnas a las que están conectadas. De esta forma pararás las bolas que te bloquean el acceso a los salientes y a otros rincones que tienes que alcanzar. Golpea la primera columna cuando la bola esté como hacia las ocho en punto. Y ya está.
- En la próxima sala con bolas de acero golpea la columna de la izquierda entre las 8 y las 9 en punto. La de la derecha hacia las 5 en punto.
- Para matar al enemigo del agua, colócate en la sección del centro y usa la espada para explotar las burbujas que despide. Recoge el manuscrito de Agua del cofre y camina sobre la placa de madera deformada. Sal de la cueva y regresa a la aldea de Inoa.



¿Quién es esa chica?

Ve a casa de Septimus. Sal y ve a ver a Myra. Habla con Turi, Kline y con Lutas afuera. Entra en la casa y ve al piso de arriba. Habla con Beaumont y Meia.

El Hombre-lobo (otra vez)

Después de que Kline aparezca en la habitación habla con Jess. Sal de la casa y luego Septimus se encontrará contigo frente a la fuente. Mira en todas las casas que tengan la puerta abierta.

Ahora le toca a Kline

Ve al piso de abajo, luego a casa de Septimus y habla con él. Sal y ve luego a casa de Kline. Habla con la gente que está fuera, entra y habla con Meia y Beaumont. Responde «sí» a Septimus, acércate a Kline e intenta hablar con él. Responde otra vez «sí» y entrarás en la mente de Kline. En esta sección tendrás que apañártelas para llegar a arriba del todo de la torre central. Para completar esta sección debes encontrar diversas llaves y tendrás que volver sobre tus pasos varias veces.

- Hay unas cuantas salas con columnas móviles. Si las empujas se deslizan para luego volver a pararse. Tienes que empujarlas de forma que vayan a chocar contra algo, para evitar que se muevan.
- En la sala de las ocho columnas tienes que mover las columnas de forma que la placa de presión se ponga en funcionamiento. Si numeras las columnas a la izquierda de la placa de 1 a 4 de arriba abajo, y las columnas de la derecha de 5 a 8 (la más cercana a la placa sería la 5 y la de abajo a la derecha la 8), tendrías que moverlas en el siguiente orden (procura recordar la posición de las columnas): la 8 hacia arriba, la 6 a la izquierda, la 1 a la izquierda, la 2 a la derecha, la 2 hacia arriba, la 8 hacia arriba, la 8 a la izquierda, la 5 hacia arriba, la 4 hacia arriba, la 4 a la derecha, la 7 hacia arriba, la 7 a la izquierda, la 7 hacia arriba, la 7 a la derecha y hacia la placa.
- En la sala donde aparece una nueva placa de presión tan pronto como pisas en la primera, basta con que saltes sobre todas las placas en cuanto vayan apareciendo (son diez en total).
- Necesitas tres llaves para entrar en la última sección, así que sigue buscando hasta tenerlas todas.
- Cuando estés luchando contra el monstruo enemigo, mata tantas babosas de las que va escupiendo como puedas. En el momento que abra su boca para tragarte, mantente entre él y Kline –si se traga a Kline tú también resultarás dañado– al tiempo que le lanzas bombas y le esquivas. Después de herir al monstruo lo suficiente, te verás de nuevo en Inoa. Ahora tendrás que matar a Kline en su forma de hombre-lobo.

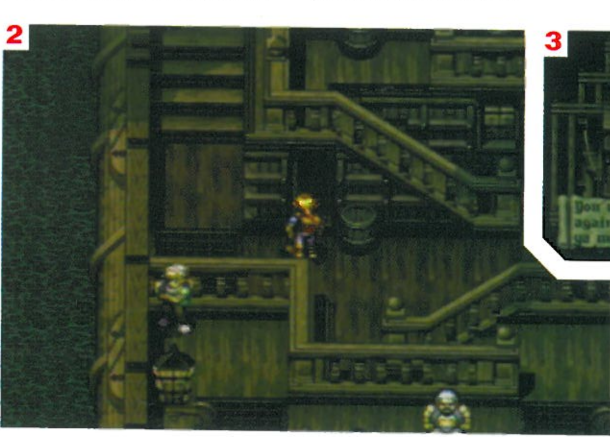
El vestíbulo del Rey Lagarto

Al comienzo de esta sección del juego Jess te da un arco de cazador. Sal del pueblo y dirígete hacia abajo y luego a la derecha, hacia la estatua del dios lagarto que está en la parte superior del pantano Oscuro. Dispara con tu arco sobre la esfera verde que brilla en la isla frente a la estatua y entra en la cueva. Esta sección tiene muchas plataformas móviles y también tendrás que nadar. Hay más rocas blancas movibles y bloques que se pueden romper.

- Muchas de las estatuas-lagarto cobran vida o engendran nuevos monstruos. Para poder seguir con el juego, mata siempre todos los monstruos y rompe todas las estatuas que los crean. A menudo los pedestales en los que yacían las estatuas te servirán como plataformas para saltar.
- En la sala de las ocho estatuas tendrás que destruirlas todas y cada una. Sólo podrás dañarlas cuando pulsen, y lo hacen sólo nueve veces, por lo que no puedes permitirte más de un error.
- Puedes mover palancas desde lejos con el Mayal de Hierro.
- En la sala de las siete estatuas-lagarto que bloquean en la parte superior una estatua gigante de un hombre-lagarto, cárgate la estatua del centro y mata a todos los hombres-lagarto. Salta sobre el pedestal de la estatua y tira una bomba contra la estatua gigante del hombre-lagarto para cargártela. Si vuelves donde estaba la primera estatua del lagarto gigante, verás que también ha desaparecido, hecha pedazos.
- En la sala donde una explosión te deja encerrado, camina hacia la parte superior de la sala y verás una zona oscura entre dos estatuas y la pared. Tira tres o cuatro bombas entre las estatuas y aparecerá un agujero en la pared de arriba por el que entrarán diez hombres-lagarto. Mátalos para poder salir de ahí.
- Hay una puerta cerrada oculta en la base de las escaleras de la sala que hay debajo de la sala con las estatuas de círculos de hombres-lagarto. Atraviésala para llegar donde está el enemigo.
- Para matar al enemigo, atácalo cuanto puedas. Los secuaces hombres-lagarto no harán sino reaparecer en cuanto los hayas aniquilado. Cuando el enemigo salte, pega un bote en el aire antes de que aterrice y así evitarás quedarte paralizado durante un breve periodo de tiempo. La espada es quizá la mejor arma. Usa su *charge attack*.

¿Te suena esta cara?

Cuando regreses a Inoa, Jess te enviará a casa de Giles. Ve allí, habla con todos y entrarás en la pesadilla de Giles. Empiezas tu aventura en una cueva y en la primera sección de este nivel tendrás que volver continuamente a la sala sobre la cueva, la del bloque de piedra. Después, la cosa se complica un poco, pero a estas alturas deberías manejarte sin problemas con todos los saltos y los desplazamien-



[1, 2, 3] El juego comienza a bordo del Klark, en tu viaje a Inoa. Como te podías imaginar, no es un nivel particularmente arduo, pero te enseña las características básicas del juego.

1



2

[1] No necesitas hablar con los otros pasajeros del barco en la primera parte del juego. [2] No le tomes mucho apego a nadie en Inoa. No todos van a sobrevivir. [3] Para ganar, tienes que destruir al malvado Melzas.

3



tos de objetos que tendrás que realizar.

- En la sala de la cinta transportadora mata la babosa, salta sobre la tinaja que cae en la cinta, y de la tinaja hacia la plataforma con la placa de presión.
- Hay varios bloques de piedra en las siguientes secciones que podrás empujar o golpear con el Mayal para moverlos.
- En la sala de las ocho esferas púrpura tendrás que encenderlas para poder proseguir. Dispara con el arco sobre la esfera brillante y luego sobre las demás siguiendo el orden en el que se enciendan.
- En la sala siguiente hay dos estatuas de unos rostros. No pases delante de dichos rostros (por debajo), si no aparecerán paredes que te bloquearán el paso.
- En la sala con cuatro esferas, enciéndelas en el siguiente orden: la de arriba a la izquierda, la de abajo a la derecha, la de abajo a la izquierda y la de arriba a la derecha.
- Al colocar los trozos de cristal grandes en algunos pedestales se abrirán unos agujeros justo frente a ellos, lo que te permitirá tirarte y caer en la sala de abajo. De esta forma, podrás avanzar en la conclusión del nivel.
- En la sala del laberinto de estalactitas cuentas con un tiempo limitado para alcanzar el cofre del centro.
- El objetivo de la sala de las 16 placas de presión es activarlas todas al mismo tiempo. Imagina que las placas están numeradas de 1 a 16 de izquierda a derecha y de arriba a abajo (de forma que la fila de arriba la forman la 1, 2, 3 y 4, la siguiente fila la 5, 6, 7 y 8, y así sucesivamente). Pisa las placas 8, 15, 9 y 2 para activarlas todas a la vez.
- Hay arbustos en determinadas secciones de este nivel que se convierten en hierbas cuando los lanzas.
- Mata al enemigo del final del nivel para salvar a Giles. Es el mismo monstruo que no podías eliminar en la pesadilla de Kline, en una etapa anterior del juego. Utiliza la misma táctica, aunque ahora tendrás que hacer uso de tres bombas para evitar que te trague. Si se traga a Giles perderás toda tu energía, así que procura mantenerlo a salvo. En todo caso, que el monstruo te trague a ti.

Magyscar

Después de salvar a Giles, Beaumont te dirá que vayas a la entrada de Magyscar. Ve allí y habla con todo el mundo. Jess dirá algo acerca de una rendija en la pared trasera de la tumba. Tendrás que abrir un boquete en esa pared para poder seguir. Ve hacia el fondo de la sala, donde las velas yacen bajo el letrero de la pared. Salta hacia arriba y golpea el letrero con el Mayal para abrir un agujero en la pared. Salta luego sobre la repisa con las velas y a través del agujero para entrar en Magyscar. Se trata de una sección bastante sencilla, aunque hay un par de toques innovadores.

- Utiliza las antorchas para quemar los espinos –puedes lanzarlas sobre los arbustos que estén lejos– pero ten cuidado con el agua que gotea del techo, ya que las apagaría.
- Puedes controlar las plataformas marcadas con flechas con el joypad cuando estés sobre ellas. Si saltas se pararán.
- Usa de nuevo los barriles para alcanzar las zonas y salientes demasiado altos.
- Hay arbustos de hierbas en este nivel. Como en la pesadilla de Giles, al lanzarlos se convertirán a menudo en hierbas.
- Puedes engañar a las tortugas de piedra y hacer que quemen los espinos por ti.
- Puedes destruir algunos bloques de piedra con bombas.
- En las salas que tienen cuatro candelabros usa las antorchas para encenderlos. Lee luego las lápidas. En una de las salas gotea agua del techo, así que tendrás que actuar con rapidez.
- En la sala que tiene los cuatro candelabros, la palanca y los espinos, tienes que mover la palanca. Usa la antorcha que hay en la parte derecha del saliente inferior para quemar los espinos que están en el centro del saliente. Salta hacia arriba y lanza la antorcha contra los espinos. Sube otra vez al saliente de la parte superior y salta sobre el segundo saliente, al lado de la otra antorcha. Úsala para quemar el arbusto que está más cerca de las escaleras traseras del saliente en el que te encuentras. Sube al saliente superior y recoge la última antorcha, luego salta sobre el segundo saliente, a la izquierda del espino que todavía queda. Camina por el saliente hasta las escaleras y súbelas. Cuando llegues arriba, usa la antorcha para quemar el arbusto que hay entre tu posición y la palanca. Mueve ésta y cuatro llamas caerán del techo para posarse sobre los cuatro candelabros, encendiéndolos. Cuando los candelabros se enciendan se iluminará la sala y podrás leer la lápida que hay en medio de los candelabros.
- En la sala de las cuatro palancas situadas alrededor de una placa que luce la forma de una esvástica, coloca las cuatro palancas de acuerdo con las instrucciones de las lápidas: la palanca de abajo a la izquierda, hacia arriba; la de arriba a la izquierda, hacia la derecha; la de abajo a la derecha, hacia abajo; y la de arriba a la derecha, hacia la izquierda. Luego salta sobre la plataforma.
- Cuando luches contra el enemigo, un ciempiés gigante, esquiva o destruye los objetos que te va tirando. Destruye también los huevos que el monstruo va poniendo y deprisa, si no saldrán de ellos unos pequeños monstruos. Para matar al enemigo tendrás que dañar todos sus segmentos, que adoptan un color parduzco cuando resultan heridos. Usa el *charge attack* de la espada para causar el mayor daño posible. Una vez hayas dañado todos los segmentos (excepto la cola) ya podrás centrarte en la cabeza. Tras golpearle en la cabeza lo suficiente, el enemigo chillará y su cuerpo volverá a adoptar su color blanco. Repite el proceso de ir dañando los segmentos y luego la cabeza hasta matar al enemigo.

¿Te parece que la suerte está contigo?

Después de acabar con el ciempiés enemigo, volverás a la zona central de la tumba vía teletransporte y tendrás una visión. A continuación, abre los cofres y serás teletransportado directamente a tu habitación en casa de Jess. Habla con Septimus, sal de casa de Jess y tendrás otra visión. De vuelta al mundo real, salta sobre el tejado de la casa de Fein y Lucas. Una vez allí, métete por la chimenea y abre el cofre que hay entre las dos camas. Obtendrás un pase que te permitirá entrar en las salas de juego inferiores del pub que está a orillas del río, justo a la derecha de Inoa. Aquí participarás en diversos juegos, de los que podrás obtener oro y otros objetos. Si completas todas las partidas de los tres juegos, podrás ir luego a la tienda del Capitán Merrick y canjear Halcones Dorados por productos. Genial.

El Santuario

Ve a casa de Meia y Myra y habla con Meia. Sal de la casa, ve al Santuario y habla con Septimus. Colócate frente al Santuario y usa el Manuscrito del Viento del nivel 1, que romperá una ventana del segundo piso por la que podrás entrar. Después, abre la puerta a

▶

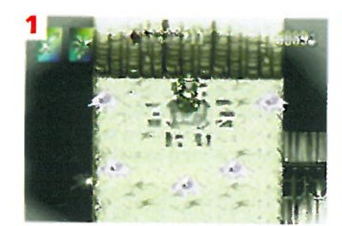
1

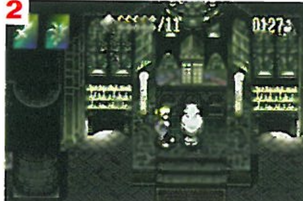


2



[1] Los naufragios son siempre una buena manera de empezar el día. [2] Usa los puntos destacados como esta fuente para orientarte.

1 

2 

3 

4 

[1] La pesadilla de Wendell es el primer nivel formado por un sueño y contiene también el primer monstruo enemigo. [2] No todo es lo que parece en el Santuario. [3] Los letreros que hay repartidos por el terreno vienen muy bien si te pierdes. [4] La pesadilla de Olen es uno de los sueños-nivel más cortos, pero contiene un Halcón Dorado que debes encontrar...

Septimus. Sigue las instrucciones de Septimus, explora el Santuario y regresa luego donde está él. Sigue explorando por todas partes y vuelve siempre al encuentro de Septimus.

- Para poder seguir tendrás que encontrar y volver a colocar los libros que faltan de un par de estanterías situadas en diferentes áreas del Santuario.
- En la habitación donde hay dos palancas situadas encima de una pila de cajas tendrás que mover ambas palancas lo más rápido posible.
- Necesitas la ayuda de Septimus para agarrar el primer libro que hay en la habitación de los bancos.
- En la habitación de los tres taburetes, empuja el que está más a la izquierda hacia la derecha, el del centro hacia la izquierda y el situado más a la derecha hacia arriba.
- En la habitación de los taburetes que se mueven, nada más entrar tienes que volver a ponerlos en la posición en la que estaban al principio.
- En la habitación que tiene una palanca en la esquina superior derecha y la mesa y sillas encima de la moqueta roja, evita a toda costa tocar la moqueta. Salta por la mesa y las sillas.
- En un momento dado te encontrarás con Ronan. Habla con él y habrás completado el nivel.

La muerte de Sybill

A esta altura del juego Jess te dará los Guantes del Poder, que te permitirán levantar objetos pesados. Ve a casa de Sybill, habla con todo el que esté allí y ve luego al cementerio. Después de hablar con todos los presentes y ver cómo han encontrado a Sybill, aparecerá Septimus. Únete luego a los demás habitantes de la aldea y presenta tus respetos ante la tumba de Sybill. Septimus te dirá que te encuentres con él en casa de Myra.

La mente de Meia

Después de encontrarte con Septimus fuera de la casa de Myra, habla con él y Septimus irá a hablar con Myra. Cuando salgan, entra en la casa y ve al piso de arriba, donde Meia, enferma, guarda reposo en su cama. Habla con ella y te verás metido en su subconsciente. Una vez allí te verás inmerso en un recuerdo de su pasado y una joven Meia te dirá que quiere jugar a pillar contigo y saldrá corriendo. El resto del nivel consiste en encontrar a Meia, y volver a buscarla pues volverá a escapar. Meia tiende a meterse en cuevas y cuando la encuentras, sale corriendo hacia el área principal, luego se mete en otra cueva y así sucesivamente.

- La primera vez que sale corriendo, encontrarás a Meia por encima y a la izquierda de donde empiezas a buscarla.
- Cuando oigas un estruendo que retumba, significará normalmente que Meia ha entrado en una cueva.
- En las cuevas, a menudo Meia se convierte en una estatua. Para «encontrarla» tendrás que romper la estatua para liberarla. Al ponerte sobre el pedestal donde estaba la estatua aparecerá una secuencia retrospectiva.
- Después de liberar a Meia de la estatua en la sexta cueva, aparecerá en lo alto del área principal. Te preguntará si quieres jugar a otra cosa, a lo que tendrás que responder «sí». Se trata ahora de pasar de la puerta reducida al fondo del pasadizo donde te encuentras donde está Meia, sin que te vea cuando abra sus ojos. Hazlo despacio y utilizando los bloques de piedra para esconderte. Cuando la alcances, síguela a través de la cueva para regresar al mundo real. Aparecerá otra secuencia que mostrará el viejo molino de agua. Cuando se acabe sal de la casa y ve a hablar afuera con Septimus y Myra.

Alundra y la conversación de las judías

Cuando te despiertes al día siguiente, ve al piso de abajo y habla con Jess. Te dirá que vayas a ver a Nava en su casa, que da al mar. Hazlo, habla con Meia, entra y habla con Nava, que te dará la Judía de la Elasticidad. Al tirar la judía sobre las pequeñas mesillas circulares crecerá una planta elástica que podrás utilizar para alcanzar zonas elevadas. Con la semilla de la mesilla que hay al lado de la cama de Nava salta sobre la planta, vuelve a saltar cuando la planta se haya encogido del todo (es muy elástica) y te elevarás muy alto en el aire, con lo que podrás alcanzar el cofre que hay en lo alto de su estantería.

A continuación, tienes que ir al molino de agua para hablar con Meia otra vez. Entra en el molino, abre los tres cofres y sal. A partir de aquí la próxima prueba consiste en explorar la cueva que se encuentra en el nacimiento del río, detrás del molino de agua, desde donde podrás llegar al Castillo de Nirude. Hay, sin embargo, otras pruebas laterales que puedes completar primero, así que quizá prefieras ir a explorar por ahí.

El pasadizo mojado

Para llegar al Castillo de Nirude tienes que pasar primero por la cueva que está en el nacimiento del río. Esta sección es bastante corta, y muy sencilla. Tendrás que nadar un poco y usar la nueva Judía de la Elasticidad un par de veces, pero no hay peligro de que puedas bloquearte.

- Puedes saltar sobre los troncos que hay en el agua y utilizarlos para cruzar a otras partes. Asimismo, puedes montarte en algunos de los troncos y navegar río abajo.
- En la sala del motor, después de matar los monstruos que la custodian, golpea el motor hasta destruirlo.
- Tras subir el segundo tramo de escaleras, donde las bolas cubiertas de púas caen del techo, tírate al agua y nada a través de la puerta parcialmente sumergida. Aparecerás en un estanque de agua, justo a la izquierda del Castillo de Nirude.

El Castillo de Nirude

Este nivel es muy largo, con mucho que explorar y algunos puzzles difíciles. De nuevo, la clave está en actuar lógicamente y pensar acerca de lo que puedes ver en cada sección y la mejor manera de llegar hasta allí. Tendrás que dar marcha atrás y salir del castillo varias veces, pero así es como se ha diseñado el nivel.

- Para entrar en el castillo, nada hacia la derecha del estanque y sal por la escalera. Pasa por los salientes cubiertos de hierba hasta llegar a los escalones, abajo a la derecha. Sube y empuja la roca que hay en lo alto. Caerá sobre la roca que hay debajo, partiéndose ambas en pedazos. Ve a la derecha y sube por los salientes cubiertos de hierba haciendo uso de las escalerillas. Después de subir la última escalerilla, baja por los salientes que hay abajo a la izquierda y métete por el pasadizo que se abre en el pie gigante de piedra (verás que el Castillo de Nirude tiene la forma de un gigante inmenso).
- Procura empujar todas las estatuas que encuentres en este nivel. Muchas esconden pasadizos o placas de presión, o palancas que al moverlas activan las placas.
- Después de encontrar el primer Halcón Dorado tienes que salir a través del pasadizo del pie y ponerte a mirar a Miming, el rey de los seguidores de Nirude, por encima de ti, en la cabeza del castillo. Cuando Miming se percate de tu presencia y él y los seguidores se encierren dentro del castillo,

1 

2 

[1] Presta siempre mucha atención a las escenas intermedias. [2] La Mina de Inoa es el primer gran nivel del juego.

tendrás que destrozar las tres cabezas de piedra que los seguidores han activado. Haz blanco en ellas repetidamente, primero un ojo, luego la parte de arriba, luego el otro ojo y por fin toda la cabeza quedará destruida.

• Para llegar a la cabeza de piedra que está arriba a la izquierda tendrás que entrar en el castillo desde la parte derecha de la montaña Torla. Cuando hayas destruido las tres cabezas las puertas del castillo se abrirán de nuevo. Entra por la puerta del pie izquierdo.

• En la sala de los cuatro seguidores –tres de ellos en azul y uno en rojo– espera que el de rojo dé vueltas a la palanca que está en la parte izquierda del saliente superior. Sal luego de la sala por la misma puerta por donde entraste. Vuelve a entrar y el seguidor de rojo dará vueltas a la palanca de la derecha, haciendo aparecer un tramo de escaleras oculto.

• En la sala con cinco estatuas y cinco placas de presión en el suelo se trata de mover las estatuas de forma que cubran cuatro de las cinco placas. Sólo puedes empujar las estatuas una vez cada una, así que ten cuidado. Si numeramos las estatuas de 1 a 5, de arriba abajo (siendo la estatua de abajo a la izquierda la 4 y la de abajo a la derecha la 5), empújalas en este orden: 1 a la izquierda, 2 a la derecha, 3 a la derecha, 4 a la izquierda, 5 a la derecha. Luego ponte encima de la placa que queda.

• Poco después de esta sala abrirás una puerta y te verás fuera de nuevo. Sube por los salientes cubiertos de hierba hasta el pasadizo abierto, al lado del tramo largo de escaleras que hay por encima.

• En la sala del motor pisa las dos placas de presión en el orden que te dicta el mismo letrero que te explica cómo poner en marcha el motor –izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha– y las dos palancas del área bloqueada se moverán activando el motor.

• Utiliza tu arco de Cazador para destruir la cabeza de piedra que escupe pequeñas bolas de metal. Salta mientras estés en los escalones del centro para alcanzarla.

• Después de que el seguidor te diga que has caído en su trampa empuja los torniquetes hacia abajo, empezando por el de la derecha y luego uno tras otro hasta el final.

• Cuando te divise el seguidor que se mete por un agujero en el suelo, ve a la esquina inferior izquierda de la sala y empuja la estatua de abajo hacia la derecha. Luego pasa entre las estatuas de abajo y del centro y empuja esta última hacia la izquierda. Por último, dirígete a la estatua de arriba y empújala hacia la izquierda. Déjate caer luego por el agujero que hay en el centro de la sala.

• En la sala siguiente un seguidor activará siete cabezas de piedra para que caigan sobre la sala. Tienes que destruir todas las cabezas en un orden determinado. Si numeramos las cabezas de 1 a 7 de izquierda a derecha, hazlas pedazos en este orden:
6, 3, 2, 1, 5, 7, 4.

• El enemigo de este nivel es un inmenso golem de piedra. Sin embargo, no tienes que matarlo, ni siquiera golpearlo, para ganar. Basta con que llegues al final de la cinta transportadora y el golem morirá. Después, se te aparece otra visión de Nirude. Cuando te hayas hecho con el blasón de joyas preciosas del cofre que está cerca de la cabeza del castillo, habla con el Rey Miming y te dará la capa de Agua, con la que podrás respirar debajo del agua (no hace falta que la añadas a tu equipo, ponla en tu inventario).

Aventuras bajo el agua

Después de salir del Castillo de Nirude ve al nacimiento del río, justo encima de la mina de Inoa, tírate a la corriente y nada río abajo. Cuando llegues donde está la primera rama del río nada hacia el pequeño remolino. Te arrastrará hacia abajo y saldrás a la superficie en un estanque donde hay otro remolino más grande. Nada hacia él e irás a parar a una cueva bajo el agua. Esta sección es, de nuevo, bastante sencilla, pero tendrás que volver sobre tus pasos unas cuantas veces para explorarla por completo.

• Puedes empujar muchas de las rocas bajo el agua en esta sección. Si empujas una contra otra destruirás las dos de una sola vez.

• Hay varios teletransportadores en esta sección. Fíjate bien en los alrededores, para reconocer dónde estás cuando los utilices.

• En la sala de las ocho estatuas tendrás una visión de Steina, suspendida en el aire por encima de un estanque de agua en lo alto de la sala. La visión relata lo que le pasó a Nirude, habla de los otros gigantes de piedra y sobre cómo apareció Melzas. Cuando acabe la narración toda la sala se estremecerá al tiempo que la gruta se viene abajo. Un cofre caerá en la sala y la visión se desvanecerá. Abre el cofre y obtendrás la espada Fiend. Sal luego de la sala y regresa a la entrada de la gruta por medio de las plataformas. Una vez en la entrada, utiliza la plataforma que hay allí para volver al estanque al que el primer remolino te envió. Al salir nadando del remolino más grande, éste se desvanecerá. Usa el remolino pequeño para volver al río y ponte a nadar río abajo. Regresa luego a la aldea de Inoa.

¿Perdiendo a un amigo?

De vuelta en Inoa, ve a casa de Luta y habla con él. Sal de su casa y Meia te estará esperando. Quiere que vayas con ella a destruir la estatua de Melzas en el santuario. Ve y te encontrarás con Meia en el santuario. Después de encararte con Ronan ve a casa de Jess y habla con él. Luego ve al piso de arriba y métete en la cama. Cuando te despiertes al día siguiente, Meia entrará a toda prisa en tu habitación y te dirá que algo le ha pasado a Jess. Contempla el funeral de Jess y usa luego la llave que Septimus te da para abrir el cofre azul que hay en casa de Jess y recoger de él la armadura rota.

Dos son compañía

Después de despertarte por la mañana ve afuera, habla con Gustav, ve luego a su casa y habla con todos los presentes. Ve al piso de arriba y, después de algo de conversación, serás enviado al subconsciente de Elene junto con Meia. Como la mayoría de los niveles consistentes en sueños, éste también es un poco surrealista en cuanto a su escenificación, y te exige volver sobre tus pasos muchas veces. Vuelves siempre a determinadas secciones, donde (si has completado la sección precedente) tendrás nuevas opciones a tu disposición. Tienes que procurar seguir a Meia durante la mayor parte del nivel, y ella te dirá qué hacer en ciertos momentos.

• Algunas partes de este nivel están ocultas bajo el agua, así que procura explorar detenidamente.

• Cuando Meia te pregunte cómo lograrás pasar, usa su cabeza como plataforma para saltar.

• En la sala que tiene cuatro cristales grandes suspendidos sobre plataformas y un quinto cristal más pequeño en el centro, tienes que romper este último. Dentro del cristal hay cuatro iconos que aparecen siguiendo una pauta. Cualquiera que sea el icono que esté dentro del cristal cuando lo rompas, indicará cuál de los cuatro cristales que quedan se romperá, permitiéndote entrar por la plataforma que hay debajo de él. Los iconos corresponden a los siguientes cristales y plataformas:
Triángulo: Abajo a la izquierda
Agua: Arriba a la izquierda
Fuego: Arriba a la derecha

1


2


3

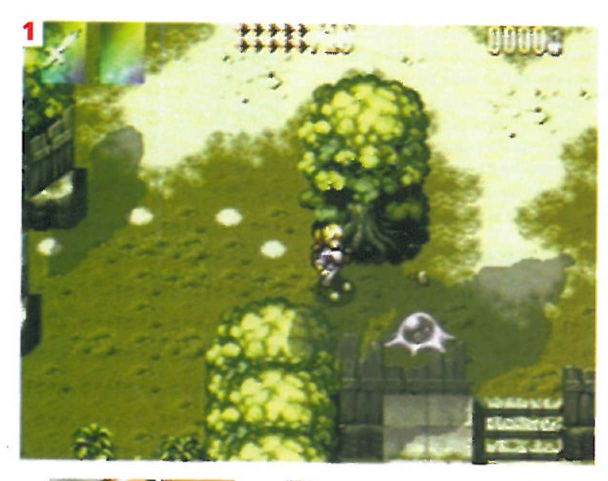

[1] Melzas aparece unas cuantas veces, pero no luchará contigo hasta el final del juego. [2] Abre siempre todos los cofres que encuentres. [3] La mayor parte de las puertas importantes están cerradas.

1

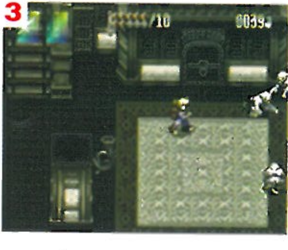

2

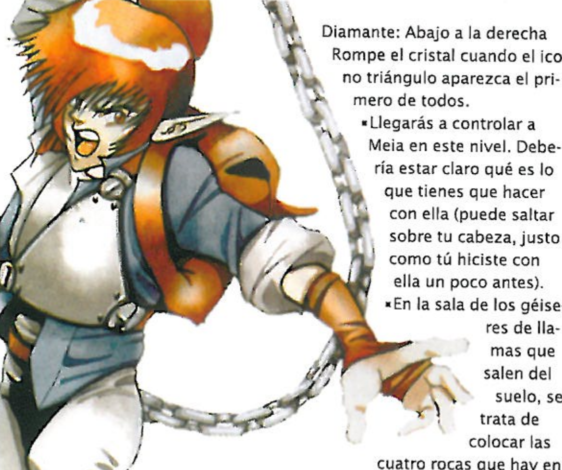

3


[1] Muchos niveles contienen puertas ocultas o difíciles de ver. [2] No te verás obligado a salir corriendo a menudo, pero puede venir bien. [3] Mueve las palancas en el orden correcto.







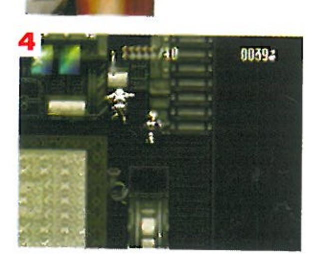


Diamante: Abajo a la derecha
Rompe el cristal cuando el icono triángulo aparezca el primero de todos.

▪Llegarás a controlar a Meia en este nivel. Debería estar claro qué es lo que tienes que hacer con ella (puede saltar sobre tu cabeza, justo como tú hiciste con ella un poco antes).

▪En la sala de los géiseres de llamas que salen del suelo, se trata de colocar las cuatro rocas que hay en la parte superior de la sala encima de sus respectivos géiseres. Al hacer esto los géiseres dejarán de escupir fuego. Los cuatro géiseres que se supone has de cubrir con las rocas son fáciles de localizar, ya que los agujeros en los que están situados son más grandes que los demás.

▪De vuelta en la habitación de Elene, Gustav te premiará con el Mayal de Acero, que es una versión del Mayal de Hierro que puedes llevar contigo y hacerlo oscilar por encima de tu cabeza en forma de arco para causar más daño.



[1] Prueba nuevas armas y hechizos con el monstruo de turno. [2] Hay un montón de *power-ups* esparcidos por ahí. [3, 4] Quédate con los tipos de ataque de cada monstruo y verás que es más fácil derrotarlos.

El secreto de Giles

Te despertarás en medio de la noche, tendrás que ir a casa de Giles y Kisha y hablar con todos los que estén allí. Ve afuera y mata todos los Murggs, vuelve luego adentro y habla con Meia. Ve al piso de arriba y llévate a Septimus y Kisha. Vuelve al piso de abajo y contempla lo que sucede: Giles transformándose en un hombre-lobo.

Nueva armadura

Después de levantarte, sal de la casa y ve a la casa del tendero, en el acantilado. Una vez allí, muestra a Lurvy la armadura rota que Jess te dejó en su cofre azul. Lurvy entonces te pregunta si te gustaría que la arreglara para ti. Después de decir que sí, Lurvy toma la armadura rota y la arregla. Cuando hayas recibido el peto regresa a la aldea de Inoa.

El Bosque de los Murggs

De vuelta en Inoa, ve a casa de Kisha y habla con Meia. Te dará una bomba (una gema de árbol) que abrirá con una explosión la entrada del bosque que hay debajo del Gran árbol. Meia cree que puedes llegar al Gran árbol atravesando el Bosque de los Murggs. Sal del pueblo y ve a las ruinas que hay justo debajo del Bosque de los Murggs (debajo del todo a la izquierda). Cuando llegues, desplaza la roca grande que está bloqueando la entrada de la cueva, en la esquina con las escaleras. Después de mover la roca entra en la cueva. Explora esta sección y recoge todo lo que veas. Ve luego al Bosque de los Murggs.

Tienes que entrar en el bosque por la parte de abajo, así que camina hacia arriba desde las ruinas hasta que llegues al tramo largo de escaleras que empieza en el saliente que hay por encima de los tres cofres. Sube las escaleras e irás a parar a la entrada cerrada del bosque de los Murggs. Deposita la bomba en la entrada al dirigirte hacia ella, y cuando la bomba explote quedará abierta, permitiéndote el acceso al bosque. Una vez dentro del bosque, dirígete a las escaleras que hay frente a ti y sube los escalones de la derecha que llevan a la roca redonda que hay en el saliente de arriba. Empuja la roca para que caiga encima de la que hay debajo y se partan las dos en pedazos. Al hacer esto se abrirá la entrada Este del bosque de los Murggs. Desde aquí tienes que dirigirte hacia arriba a la izquierda y abrirte camino por el bosque. Tendrás que matar varios Murgg y explorar algunas cuevas. No hay nada demasiado complicado, aunque en varias salas contarás con un tiempo limitado para hacer lo que tengas que hacer, así que más vale que seas rápido. Encontrarás en esta sección el Arco del Sauce, que permite un *charge attack*.

▪Una placa teletransportadora te llevará a una sección donde hay cuatro puentes de madera. Los tres puentes inferiores tienen al principio y al final una placa teletransportadora y una placa de presión, y un bloque de piedra elevado en la intersección donde cada uno de los puentes se junta con el puente superior. Cada una de las placas de presión de los puentes inferiores sube o baja uno o más de los bloques de piedra. Para hacer bajar todos los bloques de piedra tienes que activar las correspondientes placas en el orden adecuado, que es:

Puente de la derecha, placa de presión de abajo: Baja el bloque de la izquierda

Puente de la derecha, placa de arriba: Baja el bloque del centro, sube el de la izquierda

Puente central, placa de abajo: Sube los bloques de la izquierda y de la derecha

Puente central, placa de arriba: Baja el bloque de la derecha, sube el del centro

Puente de la izquierda, placa de abajo: Sube o baja el bloque de la izquierda

Puente de la izquierda, placa de arriba: Sube o baja el bloque del centro

El Gran Árbol

Llegarás por fin a la entrada principal del Gran Árbol, los Murggs te capturarán y te meterán entre rejas. Cuando los guardas Murgg salgan habla con el cerrajero de la celda de al lado y usa una bomba para abrir un agujero en la pared de arriba. Métete por él y escapa por el laberinto de pasillos que hay detrás de la celda. Después de abrirte camino a través de los pasillos acabarás fuera del Gran Árbol, al que los Murggs llaman su casa. Entra en la cueva que hay a la izquierda del árbol. De nuevo, tienes que matar un montón de Murggs, pero a estas alturas la mayor parte de esta sección no debería suponerte grandes problemas. Después de todo, has traído a Alundra hasta aquí. Verás que tendrás que entrar y salir del árbol y de las cabañas que lo rodean.

▪Tienes que volver y liberar al cerrajero cuando acabes de explorar la cueva que hay al lado del árbol. Síguelo hasta el piso de arriba y, después de que salga el cerrajero, métete por la entrada central del Gran Árbol. Cuando estés en la puerta, intentando abrirla, verás que está cerrada con llave. A continuación, ve a buscar al cerrajero en la cabaña a la que se dirigió. Después de recoger la cerradura, el cerradero se va a esperar a la cabaña que está a la derecha del árbol gigante.

▪Puedes retirar los torniquetes y aparecerán nuevas entradas.

▪Necesitas la llave del ascensor para acceder a los pisos superiores del Gran Árbol, pero no es muy difícil de encontrar.

▪Cuando intentes utilizar la llave del ascensor y no ajuste como debiera, ve a buscar otra vez al cerrajero y te ajustará la llave.

▪Cuando llegues a lo alto del árbol encontrarás los aposentos del enemigo. Después de amenazarte, Zazan salta desde su plataforma y te ataca. Zazan te tirará grandes rocas, así que muévete cuando vaya a lanzar una. Su principal forma de atacarte es el remolino hacía ti con los brazos abiertos. No podrás herirle cuando haga esto, así que manténte fuera de su alcance. Aparte de esto, es un enemigo que no tiene demasiado misterio, simplemente aguanta bien tus ataques. Cuando acabes con Zazan dos cofres caerán a tus pies. Ábrelos y obtendrás los blasones de joyas preciosas que habían desaparecido de los cofres que abriste en anteriores secciones. Zazan y los Murggs los habían robado para evitar que reunieras los siete blasones. Después, baja hasta el suelo y regresa a la aldea de Inoa.

El volcán

De vuelta en Inoa, la tierra empieza a temblar. Habla con todo el mundo y te enterarás de que la montaña Torla se ha activado. Habla con Naomi en la tienda, luego sal. Aparecerá Yuri y te hablará de la montaña Torla. También te avisa de que para entrar y explorar completamente la montaña necesitas la Vara de Hielo. Luego te explica cómo hacerte con la vara, una sección marginal y no muy difícil que tendrás que completar. Después de hablar con Yuri, deja Inoa y dirígete a la zona que está a la izquierda de la montaña Torla (donde está situada Magyscar). Una vez allí, sube por los salientes que hay a la derecha de Magyscar. Cuando llegues al saliente superior derecho salta sobre el saliente de abajo, el cual te llevará hasta la zona donde está la montaña Torla. En el saliente, gira a la derecha y

entrarás en la sección donde los puentes de madera conectan los salientes. Cruza el primer puente hasta el grupo de salientes cubiertos de hierba y ábrete camino por ellos hacia el segundo puente. Cruza este último y salta abajo desde el saliente al que conduce. Irás a parar a un saliente cubierto de hierba, por el que te dirigirás hacia abajo a la derecha. Poco antes de la curva, un géiser de agua que discurre por debajo elevará en el aire una de las pilas de rocas que hay en el suelo. Súbete a la pila de rocas y otro géiser de agua elevará a su lado una segunda pila de rocas. Sigue saltando de pila en pila. Cuando llegues a la última, salta sobre ella mientras está aún en el suelo, y se elevará. Salta desde aquí sobre el saliente de la derecha y entra en la cueva que hay allí. Acabas de entrar en la montaña Torla.

- Hay estanques de lava a lo largo de este nivel. Evítalos a toda costa. Si te vieras obligado a atravesarlos, hazlo muy rápido.
- Usa la Vara de Hielo para congelar objetos peligrosos como las columnas que están al rojo vivo. Luego rómpelas con el mayal o empújalas. También puedes usar la Vara de Hielo para congelar bolas de fuego y utilizarlas como plataformas, y para apagar fuegos (candelabros incluidos).
- Puedes cerrar algunos lanzadores de llamas saltando encima de ellos.
- Encontrarás en este nivel las Botas de Hechizo, que te permitirán caminar sobre la lava sin resultar herido.
- Una estatua te dirá que enciendas los siete candelabros del laberinto de pasillos que te rodea en un orden determinado, para así poder continuar con el juego. Cada candelabro que enciendas hará bajar una compuerta, sellando una sección. Tu objetivo es encender los candelabros de forma que puedas entrar en la sección del centro, donde verás en el suelo, cuando los hayas encendido todos, una placa octogonal con un símbolo de la luna. Luego, al pasar sobre la placa se activarán todas las compuertas, incluida la salida de arriba a la izquierda, con lo que podrás seguir con el juego. Enciende los candelabros en este orden (puedes pasar por debajo de las paredes hacia la derecha, donde está la lava, para volver a las secciones inferiores): primero el candelabro próximo a la estatua, luego el de arriba a la derecha, el de abajo a la derecha, el que está debajo de la placa octogonal, el de abajo a la izquierda, el de arriba a la izquierda (en la parte de la salida) y, por último, el de arriba en el centro. Cuando hayas encendido todos los candelabros y pases por encima de la placa octogonal, todas las compuertas se abrirán.
- En la sala llena de lava que tiene la Judía de Elasticidad encima de unas rocas altas, úsala para hacer crecer plantas en todos los pedazos de tierra. Salta de una a otra hasta alcanzar el cofre.
- El enemigo de la montaña de Torla es un dragón gigante llamado Wilda. La única arma que dañará a Wilda es la Vara de Hielo. Wilda bajará su cabeza hasta el saliente y lanzará aire caliente que te echará para atrás. Salta hacia adelante y ataca a Wilda mientras su cabeza esté en el saliente. Después de causarle el suficiente daño con la Vara de Hielo, el dragón acabará completamente congelado. Caerá a tus pies un cofre que contiene el sexto blasón de joyas preciosas que se necesita para levantar el Palacio de Melzas. Cuando abras el cofre y recojas la joya Wilda quedará destruido.

Los Gemelos

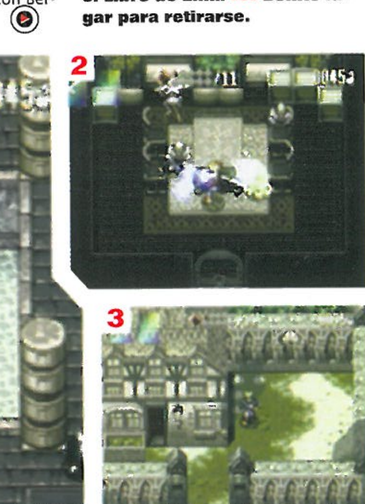
Meia te despierta porque necesita tu ayuda. Bergus, uno de los dos niños gemelos del pueblo, ha sido secuestrado. Ve a casa de Wendell y sigue a Meade al piso de arriba para ver al otro gemelo, Nestus. Habla con todos los presentes, luego con Nestus. Después de averiguar que entrando en el sueño de uno de los gemelos puedes salvar al otro, habla con Nestus otra vez. Serás enviado al subconsciente de Nestus. Éste es otro de esos sueños raros y tendrás que abrirte paso por la sección de forma lógica. Hay de hecho dos secciones separadas, una por cada uno de los gemelos. La primera tiene paredes azules, mientras que las de la segunda son grises. Cada vez que traspases una plataforma pasarás de una sección a otra. Ambas son como reflejos en un espejo, lo que significa que cuando algo pasa en una de ellas tendrás que actuar de forma opuesta en la otra. En conjunto, tu objetivo es materializar las tres estatuas que hay en la zona de la entrada, para que así puedas acceder a los aposentos del enemigo.

- Cuando estés en la segunda sección, activa las placas de presión en el orden opuesto (como en un espejo) al que fueron activadas en la primera sección: abajo a la derecha, arriba a la derecha, arriba a la izquierda, abajo a la izquierda.
- Después de ver cómo la bola de fuego da la vuelta a la sección elevada, de arriba a la derecha a abajo a la derecha, vuelve a la primera sección (la de paredes azules) vía teletransportador. Métete en la sala de arriba, donde verás cuatro placas de presión alrededor de una sección elevada, justo igual que cuando viste la bola de fuego dar vueltas. Activa las placas de presión en el orden opuesto al que siguió la bola de fuego en su recorrido: arriba a la izquierda, arriba a la derecha, abajo a la derecha, abajo a la izquierda.
- Este rollo del reflejo en el espejo sigue durante el resto del nivel. Si ves algo en una sección tienes que repetirlo en el orden opuesto en la otra. Procura anotar el orden de cualquier cosa que pase, ya que te será más fácil repetirlo en la otra sección.
- Hay un puente de cristal dividido por la mitad por un espejo. A cada lado del espejo hay un barril y una placa de presión. Cada lado del espejo corresponde también a una de las dos secciones, siendo el espejo el punto donde las dos se conectan. Ahora mismo estás en la sección azul, mientras que la gris está en el lado opuesto. Recoge el barril de tu sección y dirígete hacia el espejo. Notarás que el barril del lado opuesto está flotando en el aire debido a que estás llevando el tuyo. Colócate de forma que el barril flotante y el que llevas caigan sobre sus respectivas placas de presión cuando lo sueltes. Las placas se activarán y el cristal se hará pedazos, con lo que podrás cruzar y pasar a la sección gris del puente de cristal.
- En el segundo puente de cristal, en la sección azul del espejo (el lado en el que te encuentras), hay cuatro placas de presión, mientras que en el otro lado hay cuatro candelabros. Al acercarte al espejo los cuatro candelabros se encenderán por sí solos. Activa las placas de tu lado del espejo en el orden opuesto. El espejo se romperá y podrás pasar a la sección gris.
- En el tercer puente enciende los candelabros de tu lado en el orden opuesto (como un reflejo en el espejo) a los del otro lado. El espejo se romperá de nuevo.
- Hay en este nivel dos enemigos, que te atacarán al mismo tiempo. Los dos se mueven según el mismo patrón del reflejo en el espejo, así que manténte pegado a una de las paredes laterales para evitar que te alcancen al mismo tiempo. Concentra toda tu atención en uno de los dos monstruos, ya que al destruir a uno de ellos eliminarás automáticamente al otro.
- Después de acabar con los enemigos, uno de los gemelos bajará a la sala, rodeado de una luz azul rutilante. Métete en la luz que rodea al niño para salir del subconsciente de Nestus y aparecer en la zona del Gran Árbol. Allí te encontrarás con el gemelo que había sido capturado por los Murggs. Después de hablar con Bergus golpea con el Mayal de Acero la estatua que está en la parte superior de la sala hasta romperla. Dirígete a la esquina inferior izquierda y esquiva las rocas que caen. Espera a que una de ellas golpee la palanca que hay al otro lado de la pared inferior. La palanca se moverá, abriendo la compuerta y permitiendo que tu y Bergus escapéis. Iréis a parar a la parte inferior derecha de la sección del Gran Árbol. En este momento Bergus regresa a Inoa. Dirígete tú también de vuelta a Inoa.

Resplandor de incendio

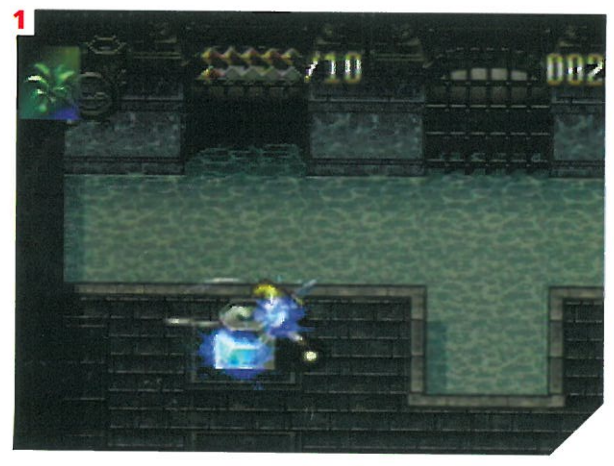
De nuevo en Inoa verás que el pueblo está en llamas y que hay gente muriendo a tu alrededor. Ve a casa de Wendell y habla con Bergus. Mata al Murgg, ve luego a casa de Beaumont y habla con Bergus y Beaumont. Una vez





[1] Activa todas las placas de presión y te harás con la llave. [2] Lo que, en este caso, significa que te harás también con el Libro de Elna. [3] Bonito lugar para retirarse.

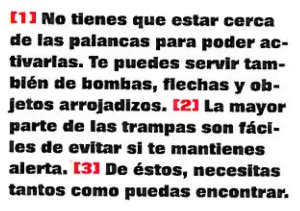
1



2



3



[1] No tienes que estar cerca de las palancas para poder activarlas. Te puedes servir también de bombas, flechas y objetos arrojadizos. [2] La mayor parte de las trampas son fáciles de evitar si te mantienes alerta. [3] De éstos, necesitas tantos como puedas encontrar.

dentro, pasa al comedor y habla con la gente del pueblo. Después de hablar con todos y cada uno de ellos, habla con Beaumont y responde que sí. Después de esto, la gente del pueblo se irá y la escena se desvanecerá.

El diabólico Ronan

Al día siguiente ve a la tienda de Inoa y recoge la armadura. Naomi te la dará gratis. Ve a la fuente y habla con Meia. Ve al santuario y habla con Ronan. Éste se pondrá a cantar a Melzas y se transformará en un diablo inmenso.

Para acabar con Ronan, primero deshaz el anillo de escudos puntiagudos que lo protegen, para así poder acercarte lo suficiente como para golpearlo. Cuando dispare su rayo de energía, manténte al tanto para no pasar por su trayectoria. Para esquivar los rayos azules basta con que no dejes de moverte hasta que se estrellen en el suelo. Recuerda que no podrás herir a Ronan mientras esté encorvado.

Al destruir al demonio aparecerás de vuelta en el santuario, donde Ronan muere. Después de recibir la Espada Sagrada habla con los aldeanos, quienes te dirán que el próximo paso para conseguir la destrucción de Melzas es ir a ver a Nava.

La isla de Nava

Después de hablar con Meia y Cephas dirígete a casa de Nava, a orillas del mar. Entra en la casa, baja las escaleras y métete en el pasadizo subterráneo. Atraviesa el pasadizo y sal por la puerta del fondo a la izquierda. Mata los monstruos, luego fíjate en las tres puertas que hay en lo alto de la sala. El objetivo de este nivel es buscar doce esferas púrpura, apoyadas en unos pedestales pequeños, por entre el repetitivo laberinto de salas que hay detrás de las tres puertas y, una vez encontradas, golpearlas para que se enciendan. Hay una esfera en cada sala, pero como la secuencia de las salas cambia a medida que cruzas cada una de las puertas, la dificultad estriba en encontrarlas todas. Hay una sala con una escalera a cuyos lados se alinean unas esferas apoyadas en pedestales pequeños. Tienes que encontrar esta escalera antes de que las esferas aparezcan en el laberinto de salas todas iguales. Cuando encuentres la sala de la escalera, procura salir por la puerta que hay en lo alto. Te informarán de que debes encontrar y encender las doce esferas que hay en las salas del nivel para poder abrir la salida, que está sellada. En este momento las esferas caerán en las salas. A medida que vayas encendiendo las esferas de las salas de la gruta, la esfera correspondiente de la escalera se encenderá a su vez. Cuando todas las esferas de la escalera estén encendidas la puerta de arriba se abrirá, con lo que podrás entrar en la isla de Nava. A continuación te ofrecemos una lista de las salas y cómo alcanzar cada una de las esferas. Cuando salgas de cada una de las salas no podrás volver a la sala anterior sin cruzar primero toda la gruta (las salas lazo rodante):

1: Sala con agua y pequeños salientes. La esfera aparece en lo alto de la sala, en una plataforma flotante. Mata todos los peces saltadores que hay en el agua para que baje la plataforma.

2: Sala con monstruos-insecto y entradas en un lado de los salientes. Sube a los salientes y enciende la esfera, arriba a la derecha.

3: Sala abierta con cuatro monstruos-insecto. Enciende la esfera, situada justo en el centro.

4: Sala con salientes en el centro y un saliente que recorre la parte superior. Súbete a los salientes del centro y salta sobre el saliente de la parte de arriba. Enciende la esfera, arriba a la izquierda.

5: Sala con diez pilas de rocas en el suelo y monstruos de pantano. Usa bombas para deshacerte de las pilas de rocas y poder encender la esfera, que se encuentra en el agujero, arriba a la izquierda.

6: Sala que tiene la esfera sobre una formación de roca situada en el centro, y un par de salientes hacia la parte exterior de la propia sala. Ve hacia el extremo superior derecho del saliente de arriba y salta sobre la formación de roca sobre la que yace la esfera.

7: Sala abierta con cinco monstruos de pantano. Mata los monstruos y una esfera caerá en el centro de la habitación.

8: Sala con monstruos-insecto y formaciones cuadradas de roca de varias alturas. Salta por las rocas y enciende la esfera, situada en la formación de roca más alta, en la parte inferior de la sala.

9: Sala llena de agua y de salientes con muelles. Toma el barril que hay en la sala y llévalo hasta el saliente superior derecha. Desde allí, salta hacia la esfera que está en el saliente inferior derecha y lanza el barril contra la esfera. El barril encenderá la esfera al golpearla.

10: Sala con una gran pila de rocas. Métete por la puerta que hay a la derecha de las rocas y camina en espiral por el pasadizo que atraviesa la roca. Cuando llegues al centro de la escena, salta y enciende la esfera que está en el centro de la roca.

11: Sala con tres salidas y tres puertas laterales. La puerta lateral de la izquierda lleva donde está la esfera, en la esquina superior derecha de la sala.

12: Sala con múltiples salientes y monstruos-insecto. Mata todos los monstruos y se elevarán de los agujeros de los salientes la esfera que tendrás que encender, dos barriles y un cofre que contiene un halcón dorado. Abre el cofre para hacerte con el halcón dorado y luego golpea la esfera para encenderla.

Después de encender las doce esferas vuelve a la sala de la escalera bordeada de esferas. Sube las escaleras y sal por la puerta abierta de arriba. Atraviesa la puerta y te encontrarás en la isla de Nava. Explora un poco la isla. Hay un cofre con un *Life Vessel* y el Libro del Viento del Nivel 2 detrás de la casa. Entra después en la casa y habla con Nava, que está herido. Te dirá que el responsable de sus heridas es Zorgia y te dará la piedra Zolist. Ve a la parte de atrás de la habitación y ponlo en el pedestal de madera que está entre las dos ventanas y recibirás el último de los siete blasones de joyas preciosas que necesitas para elevar el Palacio de Melzas. Para tal fin tendrás que encontrar los siete altares y colocar los siete blasones en ellos. Los altares están en la parte superior derecha del mapa del mundo, justo a la derecha del Gran Árbol. Puedes alcanzar seis altares yendo en dirección norte desde la mina de Inoa, mientras que sólo podrás llegar hasta el séptimo a través de la cueva que hay junto a la cabeza del río, un poco más arriba a la izquierda de la mina de Inoa. El séptimo altar yace más allá de la salida superior de la cueva.

Después de que Nava te diga esto, Zorgia se presenta de nuevo y te ataca. No dejes de moverte para evitar los dicos que dan vueltas y camina por los bordes de la escena. Si consigues que los discos se estrellen contra los bordes se destruirán. Cuando Zorgia pise el suelo, golpéale cuanto puedas. Cuando le causes el suficiente daño volverás a la isla de Nava y Zorgia morirá. Sal de la casa y dirígete a los siete altares de la parte superior izquierda.

El Palacio se eleva

Después de colocar el último blasón de joyas preciosas, el Palacio de Melzas se elevará desde abajo. Completada su ascensión, dirígete a las tierras adyacentes del palacio a través del camino que apare-

ce ahora detrás de los altares.
Cuando llegues a la compuerta de entrada del palacio camina a lo largo de la pared exterior, a la derecha, luego hacia arriba hasta que divises un agujero. Métete por él y aterrizarás en el agua. Nada hasta la entrada que hay encima y métete por ella. Este nivel es muy grande, pero hay muy poco que no hayas visto ya.
Tu objetivo es meterte dentro del Palacio.

- Destruye los ojos de plata en cuanto los veas y se desactivarán los pilares de energía.
- En la sala donde hay una placa de presión que activa una cadena, la cadena está bloqueada. Haz blanco en la cadena con un arma o una bomba varias veces y salta luego sobre la placa de presión. Cuando este último esté activado de verdad la cadena se desbloqueará y la compuerta del palacio se abrirá.
- Puedes atravesar según qué partes de los setos, pero sólo en una dirección. Tienes que encontrar una zona escabrosa entre los arbustos, marcada normalmente con una placa de piedra en el suelo.
- Hay una placa teletransportadora que te permitirá desplazarte de Inoa al palacio y viceversa. En el pueblo aparecerás junto al pozo que hay al lado de la casa de Yustel.

El final está cerca

Cuando entres en el Palacio de Melzas, ve hacia arriba y métete por la puerta que hay en lo alto de seis candelabros gigantes. Una vez dentro, el espíritu de Melzas se eleva desde una plataforma en lo alto de la sala. Te habla de Lars, alarga la mano y detiene el tiempo. En este momento, sales despedido y vas a parar de nuevo al vestíbulo principal del palacio, donde los seis candelabros gigantes están iluminados con una energía rojiza brillante. Tu objetivo ahora es recorrer las numerosas habitaciones del palacio y restablecer el tiempo. Una vez conseguido esto, tienes que encontrar una forma de extinguir las seis columnas de energía que emanan de los candelabros gigantes del vestíbulo principal del palacio, y poder así volver a entrar en la sala donde has visto a Melzas. Recorre el palacio con tal fin. Ahora no debería causarte demasiados problemas, pues has visto todo lo que el juego es capaz de ofrecer y a estas alturas deberías ser un experto en solucionar el menor problema que pueda surgir.

- En la sala del torniquete, empújalo desde la parte de arriba a la derecha hasta la placa de presión en la parte inferior izquierda (abajo, a la izquierda, abajo) para activar cuatro esferas y hacer que bajen hasta la estantería de la parte de arriba. Tres esferas son de color naranja y la otra es verde. Tu objetivo en esta sala es que todas las esferas pasen a ser de color verde. Para conseguirlo, ve a la parte derecha de la estantería y usa el arco y la flecha para disparar justo debajo de la línea de las esferas. Esto hará que las esferas cambien de color, las naranjas pasan a ser verdes y la verde, naranja. A continuación, ponte en lo alto de la plataforma del surtidor de llamas de la parte de arriba a la izquierda y, utilizando todavía el arco y la flecha, salta hacia arriba y dispara sobre la esfera naranja.
- En la sala del torniquete y las seis placas de presión, empuja el torniquete sobre una de las placas. Hazlo rápidamente, ya que las placas de presión se elevarán al cabo de un periodo de tiempo muy corto. Pon los cuatro barriles sobre las demás placas de presión. Por último, súbete de un salto a la placa que queda.
- En la sala de las 12 placas de presión, tienes que activarlas toda sin tocar el suelo. Actívalas en el siguiente orden :
- En la sala de las 14 placas de

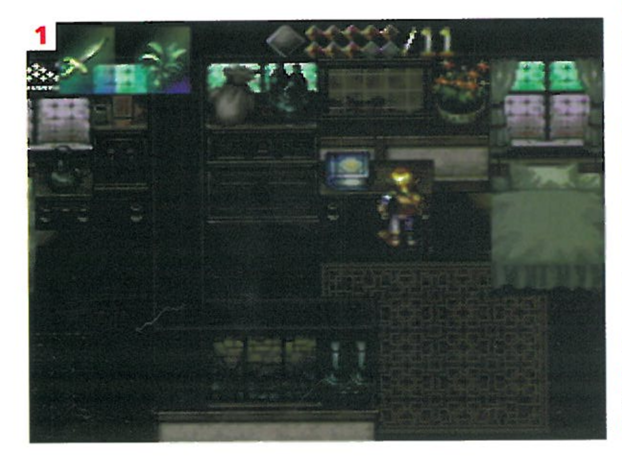
4
5 3
12 11 10 6 2 1
9 7 (la primera
8 en bajar)

presión, tu objetivo es el mismo: activarlas todas sin tocar el suelo. Cuando actives las seis placas del medio, salta desde cada una de ellas sobre el torniquete del centro, para poder así alcanzarlas todas. Actívalas en el siguiente orden:
- Cuando hayas desactivado las

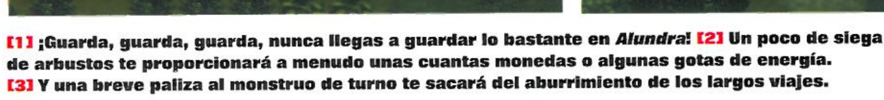
4 6 7 11
3 12
5 Torniquete 10
2 13
1 8 9 14

seis columnas de energía (te llevará bastante tiempo, pero sigue recorriendo el nivel y examinando cada sala detenidamente), la puerta de los aposentos de Melzas se abrirá otra vez. Entra y enfréntate a Melzas, que se eleva desde la plataforma de la parte superior y llama a un imponente dragón de cuatro alas para hacerse cargo de ti. Sólo podrás herir al dragón cuando toque el suelo, así que esquívalo mientras tanto.
A continuación, te enfrentarás cara a cara con el mismísimo Melzas. Aparecerá en diversas imágenes, todas reflejos de sí mismo. La última imagen que aparece es siempre la real, por lo que tienes que concentrarte en esta última. Si golpeas las imágenes falsas no te sirve de nada. Procura hacer blanco en Melzas lo más rápido posible o se desencadenará toda una serie de ataques. Cuando le hayas causado el suficiente daño, Melzas caerá de rodillas, volverá a ponerse de pie y aullará. Te verás forzado entonces a luchar contra dos manos, dos globos de ojo y un cerebro, todos ellos gigantes. Para esquivar la mayor parte de los ataques manténte en medio de la parte de abajo de la escena de la batalla. Para herir a este último enemigo, sube corriendo por la rampa del centro y, cuando llegues a lo alto, salta hacia arriba y golpea el cerebro gigante. Después de golpearlo unas cuantas veces morirá. Al destruir el cerebro verás a Melzas de nuevo cayendo de rodillas en su plataforma, en la parte de arriba de sus aposentos. Lars te llama y te dice que tienes que quemar con fuego el cuerpo de Melzas. Sube a la plataforma donde está arrodillado y préndele fuego con la Vara de Fuego. Quemarás su sangre y por lo tanto lo destruirás para siempre.
¡Buen trabajo!









[1] ¡Guarda, guarda, guarda, nunca llegas a guardar lo bastante en *Alundra*! [2] Un poco de siega de arbustos te proporcionará a menudo unas cuantas monedas o algunas gotas de energía. [3] Y una breve paliza al monstruo de turno te sacará del aburrimiento de los largos viajes.

ISS Pro

Por fin! La mejor experiencia de fútbol para PlayStation ya está en la gama Platinum. Para celebrarlo te ofrecemos una guía completa para este juego de campeones...

Nivel elemental

Tomando partido

Lo que realmente sorprende de *ISS Pro* es que cuanto más juegas más posibilidades tienes de ganar con cualquier equipo si sabes aprovechar sus puntos fuertes. Por supuesto, equipos como Italia o Brasil necesitan poco más que sus jugadores clave, que son quienes hacen el trabajo más duro sobre el campo. Pasa el balón a las réplicas de Ravanelli o Ronaldo e inmediatamente podrás regatear y bailar a los defensas. Por el contrario, equipos como Alemania o la República Checa y Suecia se basan más en formaciones compactas que aprovechan cualquier fallo del equipo contrario para salir al contraataque. Inglaterra, que al principio parece no contar con grandes posibilidades, es un equipo de primeras figuras si sabes aprovechar su fuerza en el medio campo, su habilidad para controlar el balón y la velocidad de sus extremos por las bandas para lanzar pases cruzados y balones peligrosos.

Elige a tu equipo

Los principiantes olvidan a menudo que tienen a su disposición a un montón de jugadores de reserva además de los que el ordenador presenta por defecto como titulares. Antes del inicio del partido tienes la oportunidad de incorporar jugadores frescos del banquillo y cambiar las posiciones de tus jugadores sobre el terreno de juego. En un torneo de un jugador esto es algo fundamental ya que tus jugadores pueden lesionarse o salir tocados tras partidos duros. Así que es mejor que aproveches la oportunidad de usar jugadores de refresco cuando sea necesario. Lo que no debes olvidar es que, exceptuando los casos en que la lesión es grave, un jugador en baja forma pero con brillantes estadísticas siempre jugará mejor que un jugador en forma pero con estadísticas discretas.

Formación

La inclusión de una formación u otra en muchos juegos de fútbol no parece cambiar demasiado las cosas, más bien se trata de una opción cosmética que de una buena opción estratégica. Pero no ocurre así con *ISS Pro*. Su sistema táctico (que incluso permite cambiar de estrategia durante el partido) asegura que jugadores idénticos jueguen de forma distinta en diferentes formaciones. Recuerda que cada equipo tiene una formación predeterminada para aprovechar al máximo sus puntos fuertes. Si se te ocurre cambiarla sin motivo aparente, lo pasarás mal durante un buen rato hasta averiguar qué jugadores tienes que

1


2


3



4


5


[1, 2] La formación adecuada es fundamental. Si no tienes cuidado con tus ataques desde el centro del campo la defensa rival puede cortarte el paso. [3, 4] Marcar de cabeza es bastante raro. [5] Aquí es donde debes dar un acelerón.

sustituir y con qué táctica debes afrontar el partido.

4-4-2
Si cuentas con una sólida línea delantera, ésta es una buena formación con un buen centro del campo y una poblada defensa. Es una formación útil de entrada si lo que quieres es pasar un buen rato.

4-3-3
Muy buena formación para un juego ofensivo sin arriesgar en exceso atrás. Es excelente para los pases cruzados y los centros.

4-5-1
Elige este esquema si te gusta el juego de contraataque. Al ser la línea delantera muy débil, tienes que hacer subir a tus centrocampistas con agresividad.

3-2-5
Jugar con esta formación no es nada fácil. El centro del campo es tu talón de Aquiles si pierdes la posesión del balón, pero si afrontas el partido con mentalidad de ataque y subes bien la pelota, tienes mucho ganado.

5-4-1
Tu rival tendrá serios problemas para romper esta defensa. Además podrás controlar el balón con el sólido centro del campo. Los pases largos pueden resultar muy efectivos.

5-3-2
Una formación buena y sólida. El quinto defensor hace que los pases largos puedan ser peligrosos. Úsala contra equipos fuertes por las bandas como Italia, Brasil o Argentina.

Estrategias de juego
ISS Pro dispone de un sistema de estrategias de juego simple, pero extremadamente eficaz. Puedes efectuar tu elección antes de iniciar el juego, y podrás ponerla en práctica o descartarla sobre la marcha. Si quieres ganar en los niveles más difíciles tendrás que aprender a utilizar y batir las distintas estrategias de juego.

Juego ofensivo
Es una buena estrategia de juego, aunque si la utilizas con una formación de 3-2-5 puede debilitar seriamente tus habilidades defensivas. Eso sí, te da una fuerte presencia en el área, algo que siempre viene bien.

Juego defensivo
Consigues ponerle las cosas muy difíciles a tu rival cuando pretende acercarse a tu área. Si lo utilizas hábilmente con el juego ofensivo podrás llevar a cabo rápidos contraataques.

Contraataque
Buena estrategia para atacar desde el centro del campo, pero un desastre si tu oponente tiene una buena defensa.

Pressing
Todos los defensas suben hacia el centro del campo consiguiendo hacerse con el balón antes de que éste se acerque al área. Funcionará si tu rival es un desastre pasando el balón, pero un equipo con un buen control de la pelota encontrará huecos por donde colarse.

Extremos
Jugar por las bandas es fenomenal para los pases cruzados. Utiliza este sistema sólo si tienes buenos delanteros.

Presión en zona
Una pérdida de terreno de juego. Todos tus defensas se amontonan en bloque alrededor del balón. Bastante tonto.

Fuera de juego
Es bastante predecible. En cuanto el rival lanza hacia uno de sus delanteros, tus hombres avanzan posiciones. No es muy efectivo y puede ser un completo desastre.

Principales jugadas
Si quieres que tus disparos den en el blanco, tus pases deberán ser perfectos y tus entradas para frenar al rival acertadas.

Disparos
Nunca debes olvidar que cuanto más tiempo pulses el botón de disparar, más fuerte será el chut. Pero por contra, fuerza no siempre se corresponde con puntería. Cuando más fuerte chutes, menos acertado será el disparo.
Además, cuando chutas el balón éste saldrá en la dirección en la que estabas corriendo, por lo que si disparas cuando vas a la carrera, lo más seguro es que el balón salga por encima del larguero. Si los defensas no son muy pegajosos, párate antes de chutar. Y, por supuesto, siempre puedes darle efecto al balón.
Esto último es lo que vas a necesitar, así que detente, aguanta el botón de disparo y dale en la dirección en que quieres que vaya el balón con efecto, suelta el Pad y pulsa otra vez en la dirección en la que quieras que vaya el balón. Puedes acelerar el chut antes de darle al balón. Lanza un pase, aguanta el botón de disparo

1

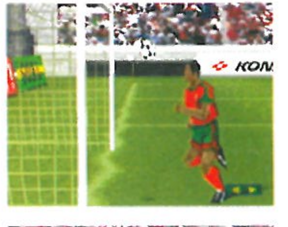

2


3


[1] El truco para marcar en un uno contra uno siempre consiste en disparar CUANDO el portero sale. [2] Lo mejor que puedes hacer es atraer al jugador hasta el borde del área y pasarle el balón. [3] Pasar otra vez es la mejor opción en un libre indirecto. [4] Mete un balón entre dos defensores. [5] Siempre vale la pena intentar regatear al portero. [6] Aguanta el balón hasta que lleguen refuerzos para el ataque.















hasta que el cañonero esté listo para enviar el balón al fondo de la red.

Pases

Los principiantes se aburrirán pronto con esta táctica de darse puntapiés hasta que uno de los dos pueda disparar a puerta. El interés del juego aumenta cuando utilizas los pases.

En *ISS Pro* pasar el balón es una delicia. Con un ligero toque puedes dejar la bola al jugador adecuado con una gran precisión. Pero para frustrar al rival puedes hacer un segundo pase incluso antes de completar el primero. Pulsa pase brevemente y, antes de que sea recibido, aguanta R2 o L2, pulsa pase otra vez en la dirección deseada y, en cuanto el primer pase sea recibido, el jugador volverá a pasar el balón.

Para mayor eficacia tendrás que acostumbrarte a no perder de vista el escáner. También debes asegurarte de saber dónde está el jugador fuera de la pantalla.

Por último, por muy habilidoso que seas, demasiados pases pueden provocar una intercepción. Siempre que conserves el balón tras un pase, procura dar un par de zancadas antes de volver a pasar. Esto da tiempo a que tus otros jugadores puedan desmarcarse.

Velocidad

Puede que sea obvio, pero si hay algo que puede pasar desapercibido en *ISS Pro* y que puede costarte caro es el ritmo del juego. Con una rápida escapada tu jugador puede abrirse camino y desmarcarse. La desventaja es que no puedes girar a plena velocidad y que tus jugadores se cansarán demasiado, dejándoles sin fuerzas para chutar. Si, por el contrario, utilizas la velocidad de vez en cuando junto con otros trucos del juego, la diversión está asegurada.

Entradas

Muchos juegos terminan en un auténtico baño de sangre, en el que los jugadores ejercitan sus habilidades con los pies para machacarse mutuamente en vez de trabajar con el balón. *ISS Pro* es absolutamente culpable de permitir el juego sucio, en parte debido a la ceguera arbitral, y en parte a la poca eficacia de una entrada alejada del balón. No obstante, si tu deportividad no te permite este tipo de juego, deslizarte sobre el césped para interceptar el balón será efectivo cuando tu principal objetivo no sean las piernas de los jugadores contrarios. Si el rival está haciendo un pase largo y estás cerca de la trayectoria del balón, deslízate sobre el césped para cortar el pase.

Pases largos

Son el arma más eficaz para lograr el gol. Se pueden usar de muchas formas, en función de la estrategia y la formación. Por ejemplo, con un centro del campo fuerte y un buen delantero, el pase largo es especialmente útil. Controla el balón cerca del medio campo, esquiva a la defensa alejándola de tu delantero más peligroso y pásale el balón.

También es muy útil si hay mucha acción en tu zona del campo. Un pase largo rápido puede venir muy bien para aclarar las cosas. Si no utilizas el pase largo y juegas con alguien que lo domina, te darás cuenta de lo efectivo y esencial que puede llegar a ser.

Penaltis

ISS Pro utiliza el sistema de encarar el D-pad en la dirección deseada, disparar y rezar para que el contrario estuviera pulsando en la dirección opuesta. La mayoría de las veces, el penalti acaba en gol. Pero no te emociones. Recuerda que no tienes que sobrecargar los disparos hacia las escuadras o ajustados al larguero. De lo contrario, el balón irá a parar fuera del estadio.

Jugadas avanzadas

Pases largos

Bueno, ya sabes qué botón tienes que pulsar. Pero, ¿cómo utilizar la mejor jugada especial de *ISS Pro*? Aquí tienes unas cuantas pistas:

Pase largo en diagonal - 1

Lleva el balón justo enfrente de los cuatro defensores rivales y mira cómo tus jugadores bajan por las bandas. Pasa la pelota dentro del área para que se introduzca tu jugador, cruza el balón y marca. Funciona mejor con al menos dos jugadores dentro del área y un líbero. Ideal con una formación de 4-4-2, 4-3-3 ó 4-2-4.

Pase largo en diagonal - 2

Es un pase largo similar, pero con menos ángulo y da un mejor resultado con una formación de 4-3-3. Sitúa a cualquiera de tus jugadores atacantes en la última línea de defensa y lanza el balón en diagonal entre tus rivales. Dispara fuerte.

1



2 4



3 5



6



[1] *ISS Pro* celebra los goles con estilo. [2] Por si no sabías a qué país estábamos apoyando. [3] Controla el balón en el centro del campo, pero evita esas duras entradas... [4] ... son un poco embarazosas tras 90 minutos. [5] Deja un poco de espacio libre para sopesar todas las opciones. [6] Los alemanes son muy duros en situaciones de uno contra uno.



Pase largo directo

Es rápido, versátil y totalmente devastador. Si lo utilizas con una formación de 4-5-1 ó 5-3-2 te permite tener una defensa decente y un peligroso saque de puerta. Vigila tu escáner y deja que un delantero se haga con el balón desde medio campo. Maravilloso.

Jugadas a balón parado

Debes aprovechar estas oportunidades cuando juegues contra un experto. Si lo estás pasando mal en el centro del campo, una jugada a balón parado puede conseguir que la más férrea de las defensas se vuelva vulnerable.

Libres directos

Un disparo ajustado a la escuadra puede resultar sensacional. Intenta evitar la barrera y lanza el balón hacia la escuadra más alejada del portero. Lanzarla por encima de la barrera no es fácil. Si disparas demasiado fuerte, el balón saldrá por encima del larguero. Si lanzas contra el meollo de jugadores, no conseguirás nada provechoso. Intenta retrasar el balón al disparar y pásala a un compañero que, a buen seguro, tendrá más tiempo para preparar el disparo.

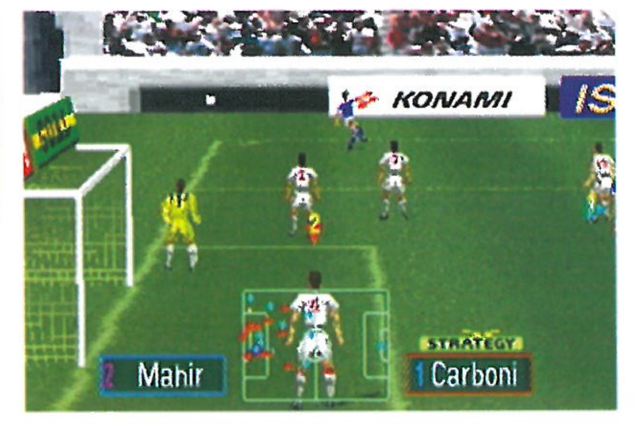


Saques de esquina

No es un mito. Un saque de esquina puede acabar en gol. El truco consiste en darle el efecto necesario al balón para ajustarlo al palo más cercano. Algo más sensato es intentar un saque de esquina corto sobre un compañero, correr en paralelo a la línea de meta, chutar si el portero sale, o dejarla hacia atrás para que otro jugador la lance al fondo de la red. Contrariamente a lo que podría parecer, marcar con la cabeza tras un saque de esquina es muy difícil. Es mejor lanzar una volea sobre la defensa hacia un jugador desmarcado al otro lado del área y correr en diagonal hasta efectuar el lanzamiento.

Trucos

Puede que pienses que ya lo sabes todo de *ISS Pro*, pero ¿sabes cuáles son los dos trucos más geniales?



Uno—dos

Romper así la línea de defensa presenta una gran dificultad, pero es mortal de necesidad. Es fundamental una buena sincronización entre los jugadores. Tienes que hacerlo mientras la defensa avanza hacia tu ataque.

Volea

A medida que te acercas al portero, éste saldrá para cerrarte el ángulo. Dale al botón de volea y marca a placer.

No importa lo que hagas, pero no olvides que, si pierdes a medio partido, dar la vuelta al marcador está en tus manos. Puedes hacer sustituciones, cambiar formaciones o salir con un 2-3-5 de ataque total.





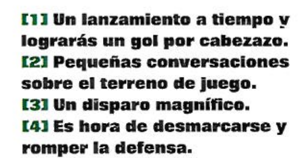
1



2



3



4





[1] Un lanzamiento a tiempo y lograrás un gol por cabezazo.
[2] Pequeñas conversaciones sobre el terreno de juego.
[3] Un disparo magnífico.
[4] Es hora de desmarcarse y romper la defensa.

DOWNLOAD

Tekken 3

Combates secretos

Ya se ha publicado *Tekken 3*. Después de un período de desarrollo de dos años y tras generar más rumores que un año de culebrones, el juego ha entrado en las tiendas japonesas a principios de este mes. Como era de esperar, todas las revistas se han referido a él como el mejor juego de lucha que ha existido nunca. Los que seáis especialmente impacientes y, lo más importante, dispongáis de una PlayStation japonesa, seguramente ya llevaréis algunas semanas jugando con él, pero si sois como la mayoría de los PlayStationeros de este país, tendréis que esperar a que se haga la edición oficial en septiembre. Pero para tener una pequeña idea de lo que os espera vamos a ofreceros un par de secretillos que necesitáis saber.

Personajes secretos

Tekken 3 incluye algunos de los mejores combatientes del mundo, algunos disponibles enseguida y otros después de algunos esfuerzos. A diferencia de las anteriores versiones de *Tekken*, sin embargo, en ésta no tienes que representar a un personaje concreto para liberar a un rival, sino que aparecen en un orden fijo sea cuál sea el papel en el que estés jugando. Por ejemplo, Kuma es el primer personaje que aparece y Anna, el quinto. Si a esto le sumamos algunas nuevas vestimentas, tenemos un total de 26 personajes con los que puedes batirte. Ésta es la forma de obtenerlos:

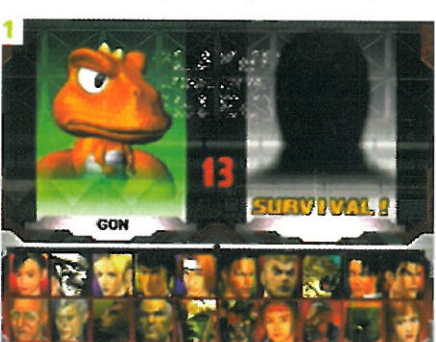
Combate como Panda
Selecciona a Kuma en la pantalla de selección de personajes y pulsa Círculo para jugar en el papel del Panda gigante.

Combate como Tiger
Selecciona a Eddy en la pantalla de selección de personajes y pulsa Triángulo cuando veas que todos los FMV acaban combatiendo como el luchador acrobático vestido al estilo africano.

Personajes muy secretos

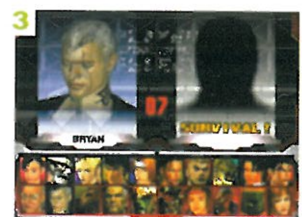
Combate como el Doctor
Termina el modo Tekken Force cuatro veces (para reunir las llaves de bronce, plata y oro y una vez más para complicar las cosas) y derrótalo (es dificilísimo) cuando aparece para que se incorpore a la pantalla de selección de personajes bajo el modo arcade.

Combate como Gon
Termina el modo arcade utilizando al Doctor Boskonovitch. Después selecciona el modo arcade y pulsa con el D-pad fuera de los lados de la pantalla de selección de personajes. También puedes derrotar a Gon bajo el modo Ball (es la opción más fácil).



2 — DOCTOR.B. 11 SURVIVAL!

[1] El lagarto favorito de Japón: Gon. [2] El doctor B es un luchador muy torpe. [3] Brian Fury: este año es Bruce Irwin. [4] El verdadero ogro es el huevo malvado de *T3*. [5] El modo Force de *Tekken*. [6, 7] El modo Ball de *Tekken* es muy difícil y no demasiado divertido.



















Extras añadidos

Tekken Ball
Mira todos los finales de los diez personajes básicos de *T3* para que funcione la opción «Ball Mode».

Intro alternativa
Termina el juego con los diez personajes normales para poder ver una introducción alternativa que presenta a los personajes con la ropa que llevan en la versión para dos jugadores. Para ver otra introducción, termina el juego con todos los personajes, incluyendo los secretos. Entonces podrás ver todos los finales en el modo sala de cine. Perfecto.

Disfraces alternativos
Juega con una tercera vestimenta para los personajes especiales. Combate con un luchador dado el número necesario de veces (en la pantalla de registro, a la que se llega desde la página de opciones, puedes consultar cuántas veces has jugado en el papel de ese personaje). Cuando hayas jugado el número requerido de veces, señala a ese personaje en la pantalla de selección de personajes y pulsa Start para jugar. Para conseguir el uniforme de colegiala de Xiaoyu juega cincuenta veces en su papel, para la falda escocesa de Jin juega cincuenta veces, para los pantalones de leopardo de Anna juega en su papel veinticinco veces y para la nueva mano de pintura de Cumjack juega como él diez veces.

Modo Theatre
Para abrir el modo Sala de cine tienes que liberar a todos los personajes, incluyendo a Panda, Tiger, el doctor B y Gon. Una vez conseguido, puedes seleccionar todos los finales y mirarlos tantas veces como desees. Este truco también te permite mirar los finales de los dos primeros juegos, siempre que uses la misma versión para todos (por ejemplo, todas japonesas o todas estadounidenses).

Resident Evil 2 Los supervivientes secretos

Cuando ya ha derrotado a todos los demás juegos en su ascenso hacia el primer puesto de las listas, en las entrañas de *Resident Evil 2* hemos descubierto más horrores secretos: se trata de dos personajes ocultos, Hunk y Tofu. Hunk es uno de los soldados a los que conoces en las alcantarillas, pero con máscara y traje de supervivencia.

Para jugar en su papel tienes que terminar el juego (o sea, la primera trama para cada uno de los personajes y la segunda para cada uno de ellos) en menos de tres horas, con una calificación de Sobresaliente. Si lo consigues, Hunk aparecerá en una pantalla y tendrás la posibilidad de crear un archivo Hunk en tu tarjeta de memoria y cargar el juego recién guardado con cualquier disco. Pero es mucho más difícil conseguir a Tofu, el personaje comodín hecho de *frijoles* y que habla con un curioso acento chicano. Tienes que jugar el juego entero (las dos tramas) tres veces, descargando el juego de Hunk guardado en tu tarjeta de memoria antes de jugar la tercera partida completa. Por si eso fuera poco, cada personaje dispone de un par de trajes. Sólo tienes que dirigirte a la comisaría de policía sin llevar ningún objeto y en el paso subterráneo bajo la comisaría te encontrarás con un miembro zombi de los STARS. Mátalo y encontrarás sobre su cadáver la llave especial que abre la taquilla en la que hay un traje vaquero y seis pistolas para Claire y un sombrero y un chaleco o una cazadora de motorista para Leon.

PlayStation

¡Genial! COMO...
Jugar en el papel de Devil Kazuya
TE LO EXPLICAMOS EN LA PÁGINA 94

1 

2 

[1] El Hunk es una máquina de luchar muy bien armada y extremadamente entrenada. [2] Tofu es un gigante hecho de pasta de frijoles refritos que sabe manejar los cuchillos. Sí, señor.

MITOS SOBRE LOS TRUCOS 2: RESIDENT EVIL: MUNICIÓN INFINITA

Después de lo maravillosa que resultó la aparición Lara Croft desnuda en el *Tomb Raider* original, este mes podemos negar rotundamente que exista o haya existido alguna vez un truco que te permita conseguir todas las armas en *Resident Evil*. Bueno, si consigues acabarlo en muy poco tiempo recibes un escopeta de fuego o un lanza cohetes, pero en ningún caso puedes poner tus sucias manos sobre otras armas, sean limitadas o ilimitadas. Olvídalo, tendrás que acabarlo de la forma difícil.

Motorhead Conducción de ensueño

Si le concedieran un premio a la peor planificación de una edición de videojuegos, el ganador sería Gremlin. Después de publicar *Actua Soccer 2*, el genial simulador de fútbol, al mismo tiempo que salía *FIFA: Road to World Cup '98* y de editar *Judge Dredd* a la vez que *Time Crisis*, los programadores de Sheffield han vuelto a repetir la jugada y han sacado *Motorhead* pocas semanas antes de la edición de *Gran Turismo*. Este error de cálculo es clamoroso, porque muchos de vosotros iréis a por el juego de Sony ignorando completamente la perfecta acción arcade que ofrece Motorhead. Pero si eres uno de los pocos que han preferido ir en la dirección de Gremlin, aquí tienes algunos trucos para sacar un poco más de partido al juego.

Trucos para el menú de códigos:

COWRULES Desbloquea los coches y las pistas de Div 2

FRAGTIME Desbloquea los coches y las pistas de Div 1 (incluyendo Div2)

TURBOMOS Desbloquea las colinas de Nolby (incluyendo Div 2 y Div 1)

LALLAREN Desbloquea pistas y coches

INSANITY Transforma el modo demo en una carrera de 3 minutos y 8 coches, que incluye extraños efectos de color y rápidos golpes de cámara.

SUPERCAR Sitúa la cámara muy por encima del coche. Estilo Micro Machines.

Trucos que puedes usar durante el juego:

Gold Bridge
En la gasolinera, haz marcha atrás y rodea tres veces los surtidores en menos de 20 segundos. Tienes que pasar por delante de la puerta a 40 km/h por lo menos para conseguir un humo coloreado tipo discoteca.

Redrock
Ve hasta el callejón sin salida que hay al principio de la recta larga en menos de 30 segundos contando desde el principio, y después vuelve atrás a 20 km/h como mínimo, para conseguir un coche muy veloz.

Atlantika
En menos de 20 segundos tienes que ir desde el callejón que hay a la izquierda de la carretera que pasa junto al edificio de la Estación Central de Atlanta hasta la esquina izquierda que hay al lado derecho del edificio. Entonces los coches empiezan a saltar de forma muy extraña.

Ruhrstadt
Quédate fuera del club Black Lotus durante al menos 15 segundos para que los coches tengan el aspecto de jeeps y se produzca la sensación de estar conduciendo ese tipo de vehículos.

Olympos
Quédate en el heliopuerto durante 10 segundos. Así tendrás la posibilidad de usar una cámara exterior adicional.

Nolby Hills
Entra corriendo por la puerta izquierda del garaje que exhibe el símbolo de Digital Illusions. Tienes que ir a una velocidad de por lo menos 75 km/h.







2 JUGADORES

Derrota a tus colegas en... Los juegos de lucha

a) La técnica
Nuestro experto en lucha, que ha jugado a estas cosas desde los días de *Yie Ar Kung Fu* y *The Way of the Exploding Fist*, ha querido compartir con nosotros este pensamiento casi zen: «Pégales tú más que ellos a ti». Una máxima sencilla pero eficaz. Muchas veces es mejor esperar y cerrar el paso mientras tu compañero te infige combo tras combo, para atacarlo tan pronto se tome un respiro. No te pases toda la partida intentando exhibir aquella superpatada con salto de mariposa sólo porque queda bien, porque muchas veces las cosas sencillas son las más eficaces. Un puntapié en la cabeza siempre hace daño. Es un hecho.

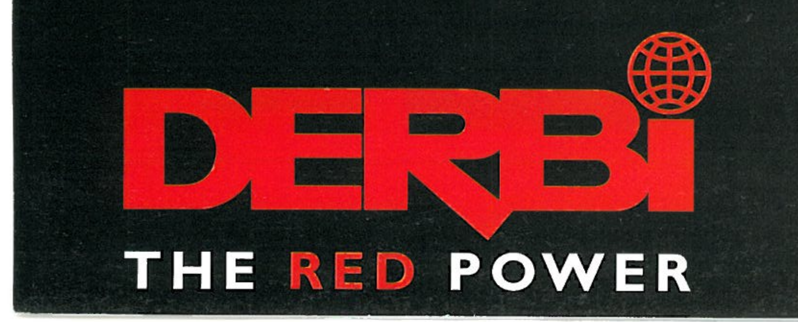
b) Las trampas
La mejor manera de dominar un juego consiste en no aprenderse solamente los mejores movimientos (eso es algo que puede hacer cualquiera), sino en aprender los matices de cada técnica. Por ejemplo, en *Tekken 3* esto significa perfeccionar las distintas posturas de lucha, más que adoptar un montón de movimientos distintos. Y para los juegos en 3-D, aprende a usar perfectamente los movimientos laterales, porque lo más peligroso para tu adversario es cuando él se pone a ejecutar un supermovimiento y tú simplemente te apartas y le das a él un golpe fatal. Si en un juego determinado eres muy bueno, espera a que en el último asalto parezca que tu compañero va ganando. Cuando esté a punto de asestar el golpe final, derrúmbalo con un combo de primera y observa cómo le queda el cuerpo.

c) El escarnio
Lo bonito de los juegos de lucha es que te ofrecen muchas ocasiones para reírte de los demás. Un golpe en pleno cráneo con el que vas ganando la batalla te da ganas de gritar: «Aparta, petrimetre». Si haces que los personajes se enzarcen en una buena pelea, los chorretones de sangre y el realismo de los cortes también te harán reír bastante. Y si las palabras normales no sirven, hay un montón de burlas que puedes dedicar a tu adversario. Si ha escogido a un luchador de esos que se pueden manejar fácilmente con unos cuantos golpes de botón (de esos que son «pan comido»), puedes gritar algo así como «¿Qué tal el bocata?» y tu rival se arrepentirá de haber elegido a ese personaje. También puedes probar la clásica fórmula: «Antes jugaba con ése. No está mal, es bastante bueno para los novatos» (¡ja, ja!). Algunos juegos hasta incluyen insultos; por ejemplo, en *Tekken 2* y *3* el personaje puede insultar a sus adversarios cuando utilizan un movimiento determinado que les hace caer al suelo: el vencedor puede señalarlos, saltar alrededor suyo e incluso partirse de risa.

PREDATOR

Lo único estable en tu vida

www.derbi.com



GIUGIARO
DESIGN

¡Genial!

Trucos clásicos de ayer...



2. Cómo jugar en el papel de Devil Kazuya en *Tekken*

Cuando descubrimos este truco tan supersencillo nos quedamos sin habla. Para jugar en el papel de Devil Kazuya tienes que disparar a los 40 enemigos del juego preliminar Galaga. Hay ocho niveles y tienes que vaciar la pantalla antes de ir de uno al siguiente. Si no consigues acabar una fase, pulsa SELECT para repetirla, pero sólo puedes usar un continue. Si todo va como está previsto, podrás elegir a Devil Kazuya en el modo Arcade seleccionando Kazuya y pulsando START en lugar de dar un puñetazo o una patada. No creas, es bastante difícil. Pero es fácil una vez conoces el truco.





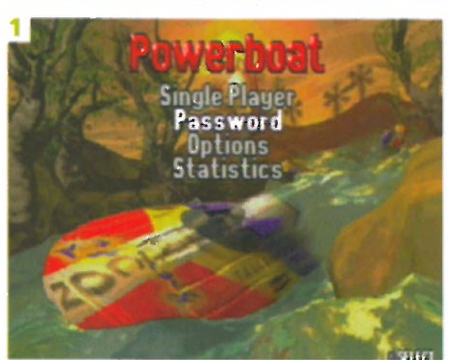
Powerboat

Locura acuática

No lo habíamos pasado tan bien en el río desde que colocamos el trasero en una canoa y empezamos a descender a golpe de remo por el río Avon. No importa que *Powerboat* no parezca muy atractivo, porque si te montas detrás del yugo virtual te sorprenderá el realismo de su conducción. Y por si esto fuera poco, aquí tienes una magnífica serie de trucos. Para activarlos introduce las siguientes palabras como si fueran tu nombre de jugador y tu contraseña (no te preocupes cuando salga el letrero: «contraseña incorrecta»).

Las contraseñas de Powerboat

Modo de cabezas grandes	DEFORM
Modo de campeones	CUP
Botes monocasco de premio	PLA
Botes rápidos	ZOOOOOM o SPEEEED (en el modo Challenge)
Motores grandes	LARGE (en el modo Challenge)





[1] No hagas caso de la pantalla de contraseñas e introduce estos códigos en el nombre del jugador. [2, 3] El modo Big Head.





Theme Hosptial

¿Te empiezas a cansar de ganar partidas? ¿Te aburren los juegos de lucha? Quizá deberías haber escogido el fantástico *Theme Hospital* de Bullfrog. En algunos juegos, el placer de cambiar de nivel está en descubrir nuevas armas o nuevos enemigos, cada vez más duros, pero en este juego la gracia está en descubrir una nueva enfermedad o en asistir a un desastre más, más terrible que los anteriores. Si te va este rollo, o simplemente si quieres pasar a otro nivel, utiliza una de las siguientes contraseñas, una vez en cada juego, para jugar mejor (y avanzar más).

Códigos para introducir en el menú

Nivel 2:	X, O, C, T, T, O, C, X
Nivel 3:	O, O, T, C, X, T, O, T
Nivel 4:	C, T, O, C, X, X, T, O
Nivel 5:	O, T, C, L1, X, T, O, C
Nivel 6:	C, T, C, O, X, C, X, O
Nivel 7:	C, T, T, O, X, C, T, O
Nivel 8:	X, T, C, O, T, O, C, X
Nivel 9:	T, C, X, T, O, X, T, C
Nivel 10:	O, C, X, T, C, O, C
Nivel 11:	T, O, C, O, T, C, O, X
Nivel 12:	O, C, X, X, C, O, C, T



No importa que todos los niveles parezcan iguales, porque cada uno ofrece un aliciente diferente.

Warhammer: Dark Omen

Mejores peleas

A lo mejor no te habías dado cuenta, pero aparte de las carreras y las peleas también hay posibilidades lúdicas. Por ejemplo, está *Dark Omen*, el juego de guerra en 3-D. Situado en un mundo místico de orcos y brujos, es el mejor juego de guerra en tiempo real que encontrarás en versión PlayStation. Lamentablemente, también debe de ser el más difícil. Para facilitarte un poco las cosas, aquí tienes unos cuantos códigos diseñados para compensar.

Códigos para introducir durante el juego

Batalla a saltos	R2, R1, L2, L2, R1, R2
Oro extra	R1, L1, R1, L2, R1, R1
Toque de Muerte	R1, L1, R2, R2, R1, R1
Recarga Rápida	R2, R1, R2, R1, L2, R1
Control de Enemigo	L2, L2, R2, L2, R1, R1
Cabezas de chorlito	L2, L2, L2, L2, R1, R2

Trucos para la batalla

Para activar los códigos de la izquierda ve a la pantalla de despliegue, pulsa SELECT e introduce los códigos. Una vez introducidos, pulsa Resume para activarlos. Es muy útil.





Sala de cine FMV

Una de las ventajas de jugar con *Warhammer* es observar las escenas en FMV, emocionantes y particularmente violentas. Para repetirlas a tu gusto introduce los siguientes combos en la pantalla principal:

Códigos para introducir en la Pantalla de despliegue

El grial negro	Izquierda, L1, O, L2, T, R2
Camstein y Jewel	R1, T, R2, L2, CU, R1
La mano de Nagash	R2, Izquierda, R2, Arriba, Abajo, Izquierda
Liber Mortis	O, T, CU, Derecha, R1, R2
Victoria	L2, Derecha, CU, Derecha, R1, R2
Larga Marcha	R1, L2, T, CU, Izquierda, R2

Gex 3D: Enter The Gecko

Las Vidas del lagarto

Ha pasado mucho tiempo, pero por fin la consola PlayStation tiene un juego de plataformas en 3-D decente. Situado en las tierras de la TV, tienes que guiar al lagarto más perezoso del mundo mientras va avanzando de nivel en nivel, intentando librar al mundo del malvado Rez. Es un juego bonito de ver, pero no conseguirás dominarlo en un día. Para ayudarte, hemos descubierto algunos trucos. Para introducirlos pulsa Start, con lo que dejarás el juego en pausa, y selecciona la opción Exit mientras mantienes pulsado L2 e introduces el código.

El salto de niveles de *Gex* es un mecanismo perfecto y además bastante simple.

Códigos para introducir con el juego en Pausa

Vidas ilimitadas	Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo
Invencibilidad	Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda
Selección de Nivel	Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha
Reinicia el juego y pulsa Select para elegir un nivel nuevo (los niveles tienen nombres distintos a los del juego, así que quizá debas intentarlo unas cuantas veces)	
Las citas de Gex	
Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo. Reanuda el juego y pulsa Select para obligar a Gex a hacer un comentario.	
Gex enmarañado	Abajo, Derecha, Arriba, Sur, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo
Derecha tantas veces como indique el nivel, Triángulo, Derecha, Izquierda, Triángulo, X. Reanuda el juego, vuelve a la pantalla principal y pulsa Select para ver las estadísticas del nivel o Cuadrado para ver los mejores tiempos.	
Mejor final:	

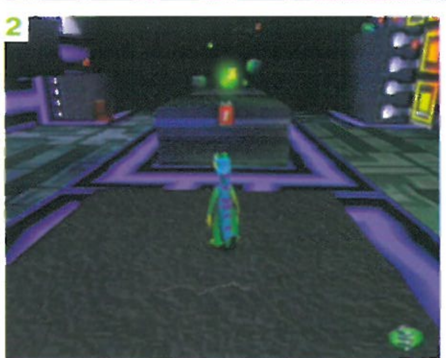
Introducir códigos en la pantalla de contraseñas

Introduce las contraseñas siguientes para empezar con todos los extras que has recopilado.

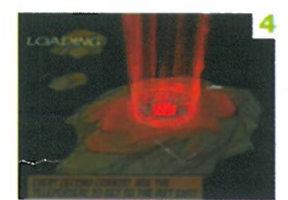
R1, R2, X, L2, C
X, C, R2, R2, R2, X
L2, C, X, R2, C, L2
R2, X, L2, C, X, R2
C, L2, R2, X, C

[1] Pelear con Mecha Rez es una de las mejores cosas del juego. [2] Los niveles de Tron. [3] Un detalle de niveles al antiguo estilo Bruce Lee. [4] Las pantallas de carga de Pitfall tienen muy buena pinta.









Ahora puedes terminar cada nivel con todos los objetos. Te será muy útil.

Pitfall 3D

A por los niveles

Rebusca en los estratos más antiguos de tu memoria y quizá te acordarás del *Pitfall* original. El clásico de Atari 2600 tenía como protagonista a un clónico de Indiana Jones, Pitfall Harry, y tenías que abrirte camino por la selva, saltando de liana en liana para escapar de las amenazadoras fauces de los cocodrilos salvajes. Si conseguías llegar al final sin abandonar y sin hacerte viejo en el intento, rescatabas a una chica guapa de las garras de la muerte... posiblemente (en realidad era bastante difícil). Desde entonces el juego se ha actualizado varias veces, hasta llegar por fin a la PlayStation. Esta última versión, que ofrece una acción similar a la del original aunque en una 3-D muy resultona, es tan difícil como las anteriores: o sea, es un juego condenadamente complicado. Al enterarnos de esta novedad, hemos enviado una expedición para averiguar el paradero del Templo de los Trucos. Tras una semana de exploraciones, hemos localizado todas las contraseñas que puedes necesitar, además de unas pocas que quizá no necesites pero que a nosotros nos gustan.

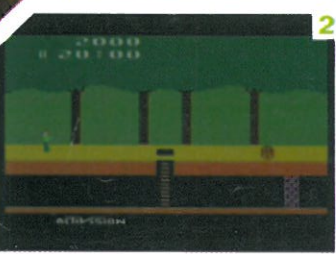
Curiosidades

STEVECRANEME	99 vidas
2DJHARRY	Ahora me ves, ahora no me ves
ZEROGHARRY	Sin gravedad
BIGHEADHARRY	Un cabezón para Harry
STOPTALKING	Bloquea todos los chistes de Harry
GIVEMILIFE	Te da 10 vidas adicionales cuando empiezas una nueva partida
PLAYMOVIES	Juegas todos los juegos en FMV
PITFALLCOMIC	Juegas en plan cómic

Contraseñas de los niveles

Nivel 1	CAKEWALK
Nivel 2	METROPOLIS
Nivel 3	DEEPDARK
Nivel 4	TEMPLEME
Nivel 5	HOTROCKS
Nivel 6	GOINGDOWN
Nivel 7	WOWTHATSHOT
Nivel 8	JAILBREAK
Nivel 9	THUNDERDROMES
Nivel 10	MAGICGARDEN
Nivel 11	SPOOKYMESAS
Gladiador	GEEHEISBIG
Kryll Thular	BIGWORMGUY
Scourge	BESTFORLAST
Pitfall (el original de Atari)	CRANESBABY
Créditos	CREDITS





[1] Eso es lo que nos gusta a todos: una pantalla de contraseñas bien sencilla. [2] El *Pitfall* original, que tenía muy buena pinta para su época. [3, 4] *Alundra*: el mejor RPG desde *FFVII*.

COMPLICADO

Intenta este truquillo con...

Alundra

El enemigo principal de Alundra, Whacking Melzas, es bastante complicado de ganar, pero aquí tienes un truco para resolverlo. La cosa empieza difícil, y se vuelve más difícil a medida que vas avanzando. Cuando lo ves por primera vez le acompañan varios reflejos suyos, pero recuerda que el último que aparece es el auténtico. Cuando descubras al auténtico, acércate rápidamente a él, antes de que se lance sobre ti con sus enormes poderes. Si le das suficientes golpes se caerá y luego se levantará gritando. ¡Entonces tendrás que pelear contra dos manos enormes, dos ojos enormes y un cerebro enorme!
Para evitar estos peligrosos ataques, mantén a tu personaje (Alundra) en medio de la base del área de batalla. Para herir a este último enemigo, sube corriendo la rampa que hay en el centro y, una vez arriba, salta y ataca al cerebro gigante.
Después de atacar al cerebro unas cuantas veces, conseguirás destruirlo. Después verás a Melzas arrodillado en su plataforma, en lo alto de su habitación. ¿De verdad está muerto?
Lars te llama y te dice que es necesario quemar el cadáver de Melzas, para que no pueda levantarse de nuevo. Sube a la plataforma en la que está y utiliza la vara de fuego para quemarlo: convierte su sangre en cenizas, destrúyelo para siempre. ¿Fácil? Si lo haces así, sí lo es...

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

PLAYSTATION

Los juegos.... Por mucho que te entusiasmen, algunas veces pueden acabar contigo. *PlayStation Trucos* tiene el antídoto para todas tus frustraciones lúdicas: todos los trucos reunidos en un precioso kit...

Hemos llegado a la parte de la revista en la que vosotros, los lectores, decidís el contenido. Cada número llevamos vuestras preguntas a nuestros tramposos informáticos para resolver los juegos que os causan problemas y averiguar cómo podemos ayudaros. Si te has quedado atascado en un juego y necesitas ayuda, escribe una carta explicando tu problema y envíala a PMF PlayStation Trucos Magazine, Paseo San Gervasio 16-20 Esc A, 08022 Barcelona.





¿Pesadilla final? Busca el útil consejo que ofrecemos en la primera respuesta.

Final Fantasy VII

P1: Me he quedado atascado en el excelente *Final Fantasy VII*. He peleado hasta llegar al enemigo Sephiroth, pero me siguen derrotando. ¿Podéis decirme cómo pararlo?

Antonio Hermoso, Valladolid

De hecho no eres el único lector que ha tenido problemas con esta sección del juego. Para luchar con Sephiroth necesitas lo siguiente: los Caballeros de la mesa redonda, Bahumut Zero y los demás sirvientes, la Cura 3, Magia del Muro, DeBarrier, Remedios y por lo menos tres Megaelixires. ¿Ya lo tienes todo? Muy bien. Pues empieza colocando la Muro en tu equipo, y después a DeBarreir para llevarse la pared de Sephiroth. Después de conseguirlo, arrójale todo lo que tengas, pero acuérdate de usar el Magia para provocarle más daños. Durante la pelea Sephiroth levitará bastante alto, mostrando que se prepara para utilizar la Supernova. Si tienes más de 1500 puntos de energía seguramente estarás bien, pero de todos modos ten cuidado con su Ángel Cruel, que no te matará pero que te dejará sin fuerzas. Ahora puedes usar los Megaelixires. Manténte firme y derrotarás a Sephiroth. Durillo, ¿no?

Gex 3D: Enter the Gecko

P2: Hace poco me he comprado *Gex 3D*, que es buenísimo, pero me estoy empezando a hartar de quedarme atascado en los últimos niveles. ¿Tenéis alguna solución?

Javier Hernandez, Andorra

Un montón. Simplemente, deja el juego en pausa, mantén pulsados los botones L2 y R2, e introduce los siguiente códigos para conseguir el efecto deseado:

Vidas infinitas Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo y Abajo

Invulnerabilidad Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha e Izquierda

GEX enmarañado Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo y Abajo

Shadow Master

P3: Actualmente voy avanzando con *Shadow Master*, un juego muy bueno pero enormemente difícil, y me está costando un poco el segundo nivel. ¿Me podríais ayudar?

Luis Lorenzo, Sevilla

Es cierto, *Shadow Master* es bastante duro, pero quizá te sea útil el siguiente truco para conseguir todas las armas: en la primera zona del primer nivel del juego, avanza un poco hacia la primera puerta que se abre y en la que hay dos monstruos. Mátalos y, cuando estés de pie en la sala en la que se encontraban, mantén pulsados los botones R1, R2, L1, L2 y Círculo. Si has introducido correctamente este código, verás centellear una luz roja. ¿Te sirve?



¡Es verdad! ¡Con los fantásticos colores adicionales puedes conseguir que tus coches de *Rage* sean aún mejores!

Rage Racer

P4: ¿Es verdad que se puede acceder a otros colores en la tienda de pinturas de *Rage Racer*? Si es así, ¿cómo se hace?

Gemma Llados, Barcelona

Para obtener más colores cuando pintas tu propio logo, lleva el cursor fuera de la zona de pintura y mantén pulsados L1, L2, R1, R2 y Select. Entonces aparecerá una opción RGB. Para moverte por las opciones, usa las teclas Izquierda o Derecha, R1 y Arriba o Abajo.

Skull Monkeys

P5: Las contraseñas. Aunque he ido directo al grano, me está resultando bastante difícil el juego de





***Skull Monkeys*: es un juego difícil, pero ¿para qué preocuparse si con nuestros consejos puedes llegar a cualquier nivel?**

plataformas *Skull Monkeys*. ¿No tendríais las contraseñas para los diez primeros niveles, por ejemplo?
Federico Nieto, Madrid
¿Y por qué no para todos los niveles? Sólo tienes que ir a la pantalla de contraseñas: Para saltar de nivel, teclea los siguientes códigos en esta pantalla (que se encuentra fuera del menú principal).

Las tumbas de los monosR2, R2, O, CU
El hervidorO, X, R2,R2, T, X, L1, X, X, T, CU
La nieveR1, R2, CU, O, O, L1, R1, X, X, R1, L1
Los perritos calientes marca Skull Monkeys L1, CU, X, L2, O, L1, R2, X, X, R1, R1
La estructura de terror elevada T, L1, R2, L2, CU, L1, R2, X, X, L1, T
El jardín de la muerte de YNT O, O, O, CU, X, X, CU, X, CU, L1, CU, CU
Las minas de YNT R1, L1, X, R2, L1, X, CU, X, CU, R2
Los hierbajos de YNTL1, T, T, R2, L1, X, O, CU, CU, T, T
Los huevos de YNTL2, L2, CU, O, X, L1, O, X, CU, T, X
La carrera de los monos [Monk Rushmore]X, CU, X, L2, X, L1, T, CU, L2, L1, R1
El dolor de cabeza L2, X, O, L2, X, L1, L1, O, L2, R1, CU, L1
Los cascotesR2, R2, O, L2, T, L1, L1, O, L2, R1, S, R1
El castillo de los muertos O, L1, O, O, CU, X, T, T, L1, L2, S, R2
La pista increíbleO, L1, O, O, S, X, T, T, L1, R2, L2
La tumba de los gusanos L2, O, O, R2, S, X, T, T, L1, R2, T
El motor malvado nº 9R2, R1, X, CU, O, L1, R2, CU, L1, R2, T, T

Duke Nukem
P6: ¡Paso al rey, chico! Me he esforzado mucho con *Duke Nukem*, pero todavía no he localizado todos los niveles secretos del juego. A ver, dadme la lista completa, o voy a partiros la cabeza y...
Manuel Miró, Salamanca
Vaya, tal vez será mejor que no sigamos leyendo tu carta. Pues nada, aquí está la guía completa para encontrar esas partes que antes eran tan secretas.
Episodio 1: Para llegar al puerto de las lanchas, debes ir a la última área iluminada que hay antes de la salida en el nivel Toxic Dump. Allí verás un muro agrietado donde se oculta la salida al nivel secreto.
Episodio 2: En el Territorio Ocupado, cuando estés a mitad del puente que lleva a la salida, da la vuelta y regresa al puesto de control. Hay un interruptor en lo alto de la columna que está a la izquierda del puesto. Dispara contra el interruptor para abrir el área secreta que está a la izquierda del puente.
Episodio 3: En el plató de cine, junto a la tarjeta amarilla y el satélite, hay un símbolo de EE UU. Empújalo para acceder al nivel secreto Tier Drops.
Nivel Secreto: En el Dark Side, al otro lado del obelisco, hay una pared agrietada y dentro hay un pasaje que conduce al nivel secreto Lunatic Fringe. Es muy bonito.
Nivel secreto 2: En Hotel Hell hay una cascada que esconde un teletransportador. Móntate en él y derrumba las cacerolas en llamas para llegar a la Autopista.

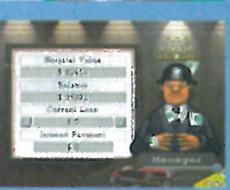
Diablo
P7: Mis amigos me han comentado que hay técnicas de duplicación que se pueden usar en *Diablo*. ¿Tenéis alguna idea sobre dónde demonios se encuentran?
David Morales, Cádiz
Es cierto, es posible duplicar los libros, el elixir, el equipo y el dinero siguiendo este sencillo procedimiento: carga a un personaje que lleve algunos libros o elixir y a un segundo personaje. Ahora el personaje que lleve los objetos (los libros y el elixir) debe echarlos al suelo y el segundo personaje debe tomarlos, ¿de acuerdo? Muy bien. Ahora el segundo personaje debe usar todos estos objetos y después debes guardar el personaje. Saí del juego y vuelve a cargarlo utilizando el mismo personaje. Repite este truco tantas veces como quieras para conseguir un montón de duplicaciones. Pero recuerda que el jugador número uno no debe guardar NUNCA su personaje. Para duplicar dinero y equipos, se necesitan dos mandos. Todo lo que tienes que hacer es empezar una partida para dos y cargar dos personajes, o bien cargar uno y empezar otra partida. Ahora traslada todo el oro y los equipos que tengas a un personaje. Guárdalo y empieza otra partida. Cuando cargues el personaje sólo tienes que vender el material y reunir un montón de dinero. Guárdalo otra vez y repite el proceso.

Marvel Super Heroes
P8: He llegado al final del excelente *Marvel Super Heroes* y he conseguido jugar con los personajes Dr Doom y Thanos, pero no puedo utilizar sus movimientos especiales. ¿Me podríais ayudar?
Oscar Marín, Madrid
Claro que sí. Los movimientos especiales del Dr Doom son los siguientes:
Rayo de energía: QCF y P
Disparo de fotones: HCB y P
Escudo de piedra: HCB y K
Serie de fotones (movimiento infinito): QCF y
Todos los golpes
Y los de Thanos son:
Juega en el papel de Thanos:
Carga: HCF y P
Lanzamiento de piedras: HCB y K
Lanzamiento de burbujas: HCF y K
Guante infinito (movimiento infinito): QCB, QCB y cualquier tecla (cada una da un movimiento distinto).
Así que ya tienes otra dificultad resuelta.

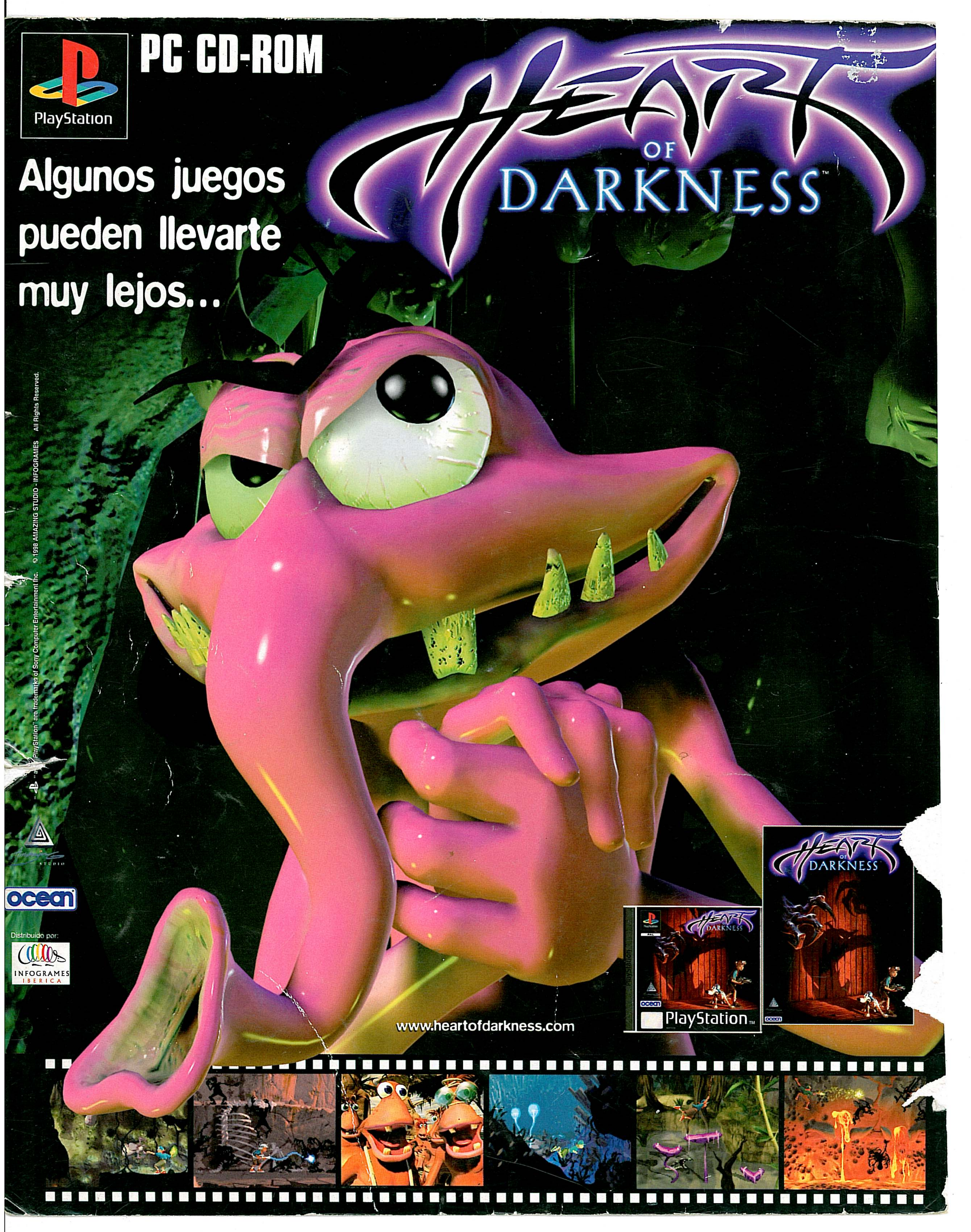
Theme Hospital
P9: Estoy jugando mucho con *Theme Hospital*, pero me frustra quedarme encallado al final del segundo nivel. ¿Podríais darme las contraseñas de los niveles?
Alberto Beiga, A Coruña
Ésta es fácil. Entra en la pantalla de contraseñas. Pero ten cuidado. Si ya te está costando el nivel dos, es de suponer que el nivel cuatro no te será más fácil.
2 X, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado y X
3 Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo y Triángulo
4 Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X, Triángulo y Círculo
5 Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo, Círculo y Cuadrado

DIRIGE TUS PREGUNTAS A
PlayStation Trucos Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
Entresuelo segunda Esc A
08022 Barcelona






Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine


PlayStation
PC CD-ROM
Heart of Darkness
Algunos juegos pueden llevarte muy lejos...
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES All Rights Reserved.
ocean
Distribuido por:
INFOGRAMES IBERICA
www.heartofdarkness.com
PlayStation